

**PENERAPAN METODE KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN BOLAVOLI
PADA SISWA KELAS XI TSM SMK MURNI 1 SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**



SKRIPSI

Oleh :

PUJIATMONO PRIYO SUMBODO

K4611092

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Maret 2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Pujiatmono Priyo Sumbodo
NIM : K4611092
Program Studi : PENJASKESREK

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENERAPAN METODE KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI TSM SMK MURNI 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/2016”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 28 Maret 2016

Yang membuat pernyataan



Pujiatmono Priyo Sumbodo

**PENERAPAN METODE KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN BOLAVOLI
PADA SISWA KELAS XI TSM SMK MURNI 1 SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**Oleh :
PUJIATMONO PRIYO SUMBODO
K4611092**

Skripsi

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Maret 2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Pujiatmono Priyo Sumbodo

NIM : K4611092

Judul Skripsi : **PENERAPAN METODE KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI TSM SMK MURNI 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

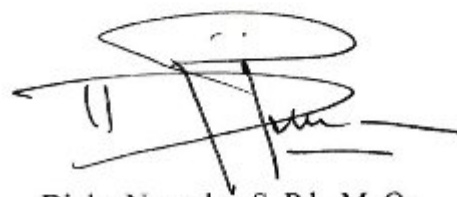
Surakarta, ~~28~~ Maret 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Drs. Agus Mukholid, M.Pd
NIP. 19640131 198903 1 001



Djoko Nugroho, S. Pd., M. Or
NIP. 19730305 200501 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Pujiatmono Priyo Sumbodo



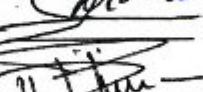
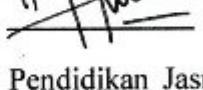
NIM : K4611092

Judul Skripsi : Penerapan Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli pada Siswa Kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Selasa, tanggal 19 Juli 2016 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 3 bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji.

Tim Penguji Skripsi :

Nama Terang	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Drs. H. Sunardi, M.Kes		26.7.2016
Sekretaris : Deddy Whinata Kardiyanto, S.Or, M.Pd		27.7.2016
Anggota I : Drs. Agus Mukholid, M.Pd		27.7.2016
Anggota II : Djoko Nugroho, S.Pd, M.Or.		27.7.2016

Skripsi disahkan oleh Kepala Progam Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada :


Hari : Rabu
Tanggal : 27 JULI 2016
Mengesahkan



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret

Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.
NIP. 19510124 198702 1 001

Kepala Progam Studi
Penjaskesrek


Drs. H. Sunardi, M.Kes.
NIP. 19581121 199003 1 004

ABSTRAK

Pujiatmono Priyo Sumbodo. **PENERAPAN METODE KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI TSM SMK MURNI 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/2016**, Skripsi. Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Maret 2016.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli melalui metode kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada peserta didik kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta yang berjumlah 27 siswa. Sumber data berasal dari guru, siswa dan peneliti. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, penilaian dan dokumentasi atau arsip. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif yang didasarkan pada analisis kualitatif dengan prosentase.

Berdasarkan hasil analisis data pada bab IV diperoleh peningkatan yang signifikan terjadi pada prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada prasiklus hasil belajar keterampilan bolavoli pada kriteria sangat baik 0%, baik 3,70%, cukup 29,63%, kurang 59,26%, dan kurang sekali 7,41% jumlah siswa yang tuntas adalah 9 siswa. Pada siklus I hasil belajar keterampilan bolavoli pada kategori sangat baik sebesar 0%, baik 7,41%, cukup 59,26%, kurang 25,92%, dan kurang sekali 7,41%, jumlah siswa yang lulus 18 siswa dengan persentase 66,67%. Sedangkan pada siklus II hasil belajar keterampilan bolavoli pada kategori sangat baik sebesar 7,41%, baik 25,93%, cukup 59,26%, kurang 3,70%, kurang sekali 3,70%, jumlah siswa yang tuntas dan lulus adalah 25 siswa dari total jumlah siswa 27 dengan persentase 92,59% dan yang belum tuntas 2 siswa dengan persentase 7,41%. Peningkatan terjadi pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar keterampilan bolavoli telah mencapai target yang ingin dicapai pada siklus II bahkan melebihi target meskipun belum semua siswa dapat tuntas dalam materi keterampilan bolavoli.

Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan metode kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

Kata Kunci: Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli, Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

ABSTRACT

Pujiatmono Priyo Sumbodo. THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE OF COOPERATIVE METHOD APPLICATION TO IMPROVE VOLLEYBALL SKILL LEARNING OUTCOME IN THE 11TH TSM GRADERS OF SMK MURNI 1 SURAKARTA IN THE SCHOOL YEAR OF 2015/2016. Thesis. Surakarta: Teacher Training and Education Faculty of Surakarta Sebelas Maret University, March 2016.

The objective of research was to improve the learning outcome of volleyball skill through Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative method in the 11th TSM graders of SMK Murni 1 Surakarta in the school year of 2015/2016.

This study was a Classroom Action Research (CAR). This study was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The subject of research was the 11th TSM graders of SMK Murni 1 Surakarta consisting of 27 students. Data source derived from teacher, students, and author. Techniques of collecting data used were observation, assessment and documentation or archive. Data validation was carried out using data triangulation technique. Data analysis was conducted using a descriptive analysis technique based on qualitative analysis with percentage.

Based on the result of data analysis in chapter IV, it could be found that the significant improvement occurred from pre-cycle to cycle I and from cycle I to cycle II. In pre-cycle, the learning outcome of volleyball skill belonging to very good criterion was 0%, to good was 3.70%, to fair was 29.63%, to poor was 59.26% and to very poor was 7.41%, with 9 students passing successfully. In the cycle II, the learning outcome of volleyball skill belonging to very good criterion was 0%, to good was 7.41%, to fair was 59.26%, to poor was 25.92% and to very poor was 7.41%, with 18 students passing successfully. In cycle II, the learning outcome of volleyball skill belonging to very good criterion was 7.41%, to good was 25.93%, to fair was 59.26%, to poor was 3.70% and to very poor was 3.70%, with 25 out of totally 27 (92.59%) students passing successfully and 2 students (7.41%) not passing successfully. The improvement occurred in cycle I and cycle II. The learning outcome of volleyball skill had achieved the intended target in cycle II and even surpassed the target despite not all students passing successfully in volleyball skill material.

The conclusion of research was that the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative method application could improve volleyball skill learning outcomes in the 11th TSM graders of SMK Murni 1 Surakarta in the school year of 2015/2016.

Keywords: Volleyball Skill Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning.

MOTTO

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.

(QS. Al-Insyirah, 7-8)

Jika seseorang berpergian dengan tujuan untuk mencari ilmu, maka Allah SWT akan menjadikan perjalanannya bagaikan perjalanan menuju surga.

(Nabi Muhammad SAW)

Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri.

(Ibu Kartini)

Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia. (Nelson Mandela)

Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyalahkan waktu untuk menunggu inspirasi.

(Ernest Newman)

Sebuah tantangan akan selalu menjadi beban, jika itu hanya dipikirkan. Sebuah cita-cita juga adalah beban, jika itu hanya angan-angan.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tiada henti aku ucap rasa syukur pada-Mu atas nikmat selama ini, kupersembahkan karya ini untuk :

❖ “Bapak Sarwono dan Ibu sumiyem”

Terimakasih atas kasih kasih sayang , doa, nasehat dan motivasi yang tiada hentinya kalian berikan selama ini, semoga kelak aku bisa membahagiakan kalian dan membuat kalian bangga. Sangat beruntung dan bersyukur aku mempunyai orang tua seperti kalian. Ya Allah panjangkan lah umur mereka, sehatkan kan selalu mereka, jauhkan lah mereka dari segala mara bahaya dan jauhkan lah mereka dari segala penyakit, amin.

❖ “Kakak dan adik ku”

Eli Dwi Yuniastuti, Fajar Ari Trisusanto, Lilis Puspitaningrum dan Zaraeta Ayu Latifasari. Terimakasih atas dukungan, doa dan bantuan kalian sehingga aku dapat dengan semangat mengerjakan tugas akhir ini.

❖ “Bapak Drs. Agus Mukholid, M.Pd dan Bapak Djoko Nugroho, S.Pd, M.Or”
Terimakasih atas bimbingan dan motivasi yang selama ini kalian berikan.

❖ “Saudaraku seperjuangan PENJASKESREK angkatan 2011”
Terimakasih telah mengajarkanku apa arti dari kebersamaan dan pengalaman, hasil bukan segalanya namun canda tawa yang selalu membuat kita kaya.

❖ ALMAMATER FKIP UNS

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah Yang Maha Esa, atas segala berkat kasih karunia-Nya. Dan atas kehendak-Nya pula penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENERAPAN METODE KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI TSM SMK MURNI 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Skripsi ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Kepala Program Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs.Agus Mukholid, M. Pd, selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi, pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Djoko Nugroho, S.Pd, M.Or., selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan motivasi, pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepala SMK Murni 1 Surakarta, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
6. Agus Prayitno, S.Pd., selaku Guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, yang telah memberi bimbingan, bantuan dan kerja samanya dalam penelitian.
7. Para siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

8. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama Endra, Bayu, Imam, Reza, Edy, Devit, Hari dan yang lainnya tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa kemungkinan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan belum sempurna karena keterbatasan penulis. Walaupun demikian semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Surakarta, Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PENGAJUAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Belajar dan Pembelajaran	6
a. Pengertian dan Ciri-Ciri Belajar	6
b. Pengertian dan Ciri-Ciri Pembelajaran	7
c. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran	11
2. Hasil Belajar	12
a. Hasil Belajar	12
b. Tujuan dan Fungsi Hasil Belajar	14

c. Penilaian Hasil Belajar	15
3. Pendidikan Jasmani	16
a. Pengertian Pendidikan Jasmani	16
b. Tujuan Pendidikan Jasmani	18
c. Hakekat Pendidikan Jasmani	19
4. Bolavoli	19
a. Pengertian Permainan Bolavoli	19
b. Bolavoli dalam Konteks Pendidikan	20
c. Teknik Dasar Bermain Bolavoli	21
1) Teknik Dasar Servis (<i>Serve</i>)	23
2) Teknik Dasar <i>Passing</i>	25
3) Teknik Dasar Smash (<i>Spike</i>)	28
5. Metode Pembelajaran Kooperatif	29
a. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif	29
b. Karakteristik Metode Pembelajaran Kooperatif	31
6. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games</i>	
<i>Tournament</i> (TGT)	32
a. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams</i>	
<i>Games Tournament</i> (TGT)	32
b. Komponen Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams</i>	
<i>Games Tournament</i> (TGT)	33
c. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Bolavoli Menggunakan	
Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games</i>	
<i>Tournament</i> (TGT)	35
d. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Kooperatif	
Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam Keterampilan	
Bolavoli	37
B. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Tempat dan Waktu Penelitian	41
B. Subjek Penelitian	42

C. Data dan Sumber Data.....	42
D. Pengumpulan Data	43
E. Uji Validitas Data.....	43
F. Analisis Data	44
G. Indikator Kinerja Penelitian	44
H. Prosedur Penelitian.....	45
1. Rancangan Siklus I	48
2. Rancangan Siklus II	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)	51
B. Deskripsi Hasil Penelitian Tiap Siklus.....	54
1. Siklus I.....	54
a. Rencana Tindakan Siklus I	55
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	56
c. Observasi dan Interpretasi Tindakan Siklus I.....	61
d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus I.....	62
e. Deskripsi Data Tindakan Siklus I.....	63
2. Siklus II	65
a. Rencana Tindakan Siklus II.....	65
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	66
c. Observasi dan Interpretasi Tindakan Siklus II.....	68
d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus II	69
e. Deskripsi Data Tindakan Siklus II.....	70
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus	72
D. Pembahasan.....	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	76
A. Simpulan.....	76
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Indikator dan cara pengungkapan hasil belajar	13
3.1 Rincian waktu dan jenis kegiatan penelitian	41
3.2 Teknik pengumpulan data penelitian	43
3.3 Indikator pencapaian hasil belajar siswa	45
4.1 Deskripsi Data Awal Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli Sebelum Diberikan Tindakan	52
4.2 Deskripsi Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli Siswa pada Akhir Siklus I	64
4.3 Deskripsi Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli pada Akhir Siklus II	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Urutan servis bawah	24
2.2 Uraian servis atas	24
2.3 Urutan passing bawah	26
2.4 Urutan passing atas	28
2.5 Rangkaian gerakan smash	29
2.6 Alur kerangka berfikir	40
3.1 Alur tahapan siklus penelitian tindakan kelas	48
4.1 Persentase Kemampuan Keterampilan Bolavoli Siswa Pra Tindakan	53
4.2 Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli dari Pra Siklus ke Siklus I di Tiap Kategori	65
4.3 Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli dari Siklus I ke Siklus II di Tiap Kategori	72
4.4 Persentase Peningkatan Keterampilan Bolavoli pada Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II	73
4.5 Peningkatan Hasil Pembelajaran Keterampilan Bolavoli Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	84
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus 1	85
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus 2	95
4. Data Awal Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli	104
5. Nilai Afektif Keterampilan Bolavoli Siklus 1	108
6. Nilai Kognitif Keterampilan Bolavoli Siklus 1	109
7. Nilai Psikomotor Keterampilan Bolavoli Siklus 1	115
8. Nilai Akhir Keterampilan Bolavoli Siklus 1	116
9. Nilai Afektif Keterampilan Bolavoli Siklus 2	120
10. Nilai Kognitif Keterampilan Bolavoli Siklus 2	121
11. Nilai Psikomotor Keterampilan Bolavoli Siklus 2	127
12. Nilai Akhir Keterampilan Bolavoli Siklus 2	128
13. Dokumentasi Siklus 1	129
14. Dokumentasi Siklus 2	139
15. Lampiran Pengajuan Judul	146
16. Lampiran Surat Permohonan Ijin Penyusunan Skripsi	147
17. Lampiran Surat Ijin Penyusunan Skripsi	148
18. Lampiran Surat Rekomendasi Penelitian	149
19. Lampiran Surat Keterangan Penelitian	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosial, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif. Barrow (1977) menyatakan bahwa pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk olahraga (*sport*), permainan, senam dan latihan jasmani (*exercise*). Menurut Bucher (1983), pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari seluruh proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan fisik, mental, emosi dan sosial melalui aktivitas jasmani yang telah dipilih untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan.

Salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaraan jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga. Bookwalter (1964) menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan jasmani adalah pengembangan optimal dari individu yang utuh dan berkemampuan menyesuaikan diri secara jasmani, sosial dan mental melalui pembelajaran yang terarah dan partisipasi dalam olahraga yang dipilih.

Dalam pendidikan jasmani diajarkan teknik keterampilan bolavoli, dimana keterampilan bolavoli sebagai salah satu cara untuk menyampaikan tujuan pendidikan yang pelaksanaannya dapat dilakukan di sekolah-sekolah, dari mulai Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Dalam Pendidikan Jasmani keterampilan bolavoli diajarkan melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani, mulai passing, servis dan smash. Keterampilan bolavoli merupakan bagian dari pokok bahasan aktivitas bola besar dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). Hal yang sama juga diterapkan di SMK Murni 1 Surakarta, yang dikemas dalam

materi pembelajaran bolavoli yang diajarkan pada siswa kelas X (sepuluh), XI (sebelas) dan XII (dua belas). Berdasarkan silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pendidikan jasmani di SMK Murni 1 Surakarta jam pelajaran untuk kelas X (sepuluh), XI (sebelas) dan XII (dua belas) di laksanakan selama 2 x 45 menit satu kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Murni 1 Surakarta, bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran. Namun dalam pembelajaran keterampilan bolavoli secara keseluruhan belum menunjukkan hasil yang di harapkan. Dari 27 siswa kelas XI Teknik Sepeda Motor (TSM) hanya 9 siswa yang dinyatakan mencapai target dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, artinya hanya 33,33% yang dinyatakan tuntas dalam pembelajaran bolavoli. 18 siswa atau 66,67% yang masih belum menguasai teknik keterampilan bolavoli dengan baik, hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang efektif. Peran aktif siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa.

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih tampak peserta didik yang mengobrol dengan temannya sendiri, malas-malasan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa yang belum dengan sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran itulah menjadi salah satu faktor belum tercapainya hasil belajar dari proses pembelajaran yang di terapkan oleh seorang guru. Disamping itu ada beberapa faktor lainnya yang tidak mendukung tercapainya hasil belajar, sarana prasarana yang masih belum lengkap dan siswa merasa jenuh akan proses pembelajaran yang selama ini berlangsung.

Dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran, saat ini berkembang berbagai metode pembelajaran sehingga diperoleh pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal. Sejalan dengan penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang disempurnakan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), guru mempunyai kesempatan dalam mengembangkan metode pembelajaran. Tujuan KTSP adalah membuat siswa dan guru lebih

aktif dalam pembelajaran. Murid harus aktif dalam kegiatan belajar dan mengajar sedangkan guru harus aktif dalam memancing kreativitas siswa sehingga dialog dua arah dapat terjadi secara dinamis.

Salah satu metode pembelajaran yang berkembang pesat saat ini adalah metode pembelajaran kooperatif. Karp dan Yoels dalam Lie (2005) menyatakan bahwa strategi yang paling sering dilakukan untuk mengaktifkan siswa adalah dengan diskusi kelas. Secara sederhana kata kooperatif berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai suatu tim (Isjoni, 2009). Pada metode pembelajaran kooperatif, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dan berdiskusi dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran sedangkan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa.

Dalam mengajarkan materi pendidikan jasmani, seorang guru harus bisa menyesuaikan materi sesuai dengan kondisi atau karakteristik siswa. Dengan latar belakang siswa yang berbeda-beda maka guru harus memahami kondisi dan karakteristik siswa dalam menyajikan pembelajaran. Menurut Stahl (1994), dengan melaksanakan metode pembelajaran kooperatif, siswa dimungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir dan keterampilan sosial seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan serta mengurangi timbulnya perilaku menyimpang dalam kehidupan kelas.

Bentuk metode pembelajaran kooperatif yang sering digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT) dimana dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. *TGT* mempunyai lima komponen utama yaitu presentasi kelas / penyampaian materi, *teams*, *games*, *tournament* dan penghargaan. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* akan menuntut kreativitas dan inisiatif guru pendidikan jasmani untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, di sisi lain pembelajaran tersebut bertujuan untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan

membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru.

Menerapkan metode pembelajaran yang dapat memicu motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli merupakan tujuan dari penelitian ini. Dalam mencapai tujuan tersebut dibutuhkan metode pembelajaran dan ketepatan penyampaian materi dari guru. Selain itu, memperbanyak peran aktif siswa dalam proses pembelajaran adalah cara yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Keaktifan dan kerjasama siswa dalam melakukan gerakan keterampilan bolavoli diinstruksikan oleh guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli Pada Siswa Kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016 “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan adalah : Bagaimana metode Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016?

Dari permasalahan di atas dapat dijelaskan definisi operasional sebagai berikut :

1. Penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli.
2. Hasil belajar keterampilan bolavoli merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran yang menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah : Untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli dengan menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan, diharapkan penelitian di kelas XI Teknik Sepeda Motor (TSM) SMK Murni 1 Surakarta ini mempunyai manfaat antara lain :

1. Bagi siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta :
 - a. Dapat meningkatkan motivasi dan peran aktif belajar siswa.
 - b. Membina rasa tanggung jawab dalam bekerja sama dan saling tolong menolong melalui pembelajaran dalam kelompok.
 - c. Meningkatkan hasil belajar keterampilan Bolavoli.
 - d. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
2. Bagi guru pendidikan jasmani di SMK Murni 1 Surakarta :
 - a. Dapat dijadikan pedoman untuk menentukan pendekatan pembelajaran yang lebih baik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan keterampilan bolavoli.
 - b. Meningkatkan kreatifitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan metode pembelajaran.
 - c. Meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional .
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan, saran dan informasi terhadap SMK Murni 1 Surakarta, untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses dan kemampuan siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian dan Ciri-Ciri Belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari merupakan kegiatan belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010: 7), bahwa “belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar”.

Sedangkan menurut Abdillah dalam Aunurrahman (2014: 35), berpendapat “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”.

Berikut ini adalah pandangan yang berbeda dari beberapa ahli tentang belajar.

a) Belajar menurut Skinner

Skinner berpendapat bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun (Dimiyati dan Mudjiono, 2010 : 9).

b) Belajar menurut Gagne

Menurut Gagne, belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar yang berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, nilai, dan sikap. Timbulnya kapasitas tersebut adaalh dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2010 : 9).

c) Belajar menurut Piaget

Menurut Piaget, belajar pengetahuan meliputi tiga fase. Fase-fase itu adalah fase eksplorasi, pengenalan konsep dan aplikasi konsep. Fase eksplorasi, siswa mempelajari gejala dengan bimbingan. Dalam fase pengenalan konsep, siswa mengenal konsep yang ada hubungannya dengan gejala. Dalam fase aplikasi konsep, siswa menggunakan konsep untuk meneliti gejala lain lebih lanjut. (Dimiyati dan Mudjiono, 2010: 10).

d) Belajar menurut Rogers

Menurut Rogers, praktik pendidikan menitikberatkan pada segi pengajaran, bukan pada siswa yang belajar. Praktek tersebut ditandai oleh peran guru yang dominan dan siswa hanya menghafal pelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2010: 11).

Menurut Wragg dalam Aunurrahman (2014: 35), ciri umum kegiatan belajar sebagai berikut :

- a) Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjukkan pada keafektifan seseorang dalam melakukan sesuatu kegiatan tertentu, baik pada aspek-aspek jasmaniah maupun aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya.
- b) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan.
- c) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku.

Dari berbagai pengertian belajar yang dikemukakan oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap di dalam kepribadian sebagai hasil dari pengalaman dan terjadi sepanjang hidup seseorang.

b. Pengertian dan Ciri-Ciri Pembelajaran

Menurut Aunurrahman (2014), “proses pembelajaran yang berdaya dan berhasil guna bukan merupakan kegiatan yang berdiri sendiri, akan tetapi terkait dengan berbagai faktor yang saling terkait”. Salah satu faktor tersebut bersumber dari kemampuan guru memahami

peserta didik dalam berbagai dimensinya. Salah satu dimensi penting adalah berkaitan dengan peserta didik tahap-tahap perkembangan moral anak. Hal ini disebabkan karena setiap anak pada usia yang berbeda akan menempatkan cara-cara yang berbeda secara kualitatif, utamanya dalam cara berfikir atau memecahkan permasalahan.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan belajar, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran sehingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta ketrampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Menurut Gino, dkk (1999) mengemukakan bahwa kegiatan belajar-mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan beberapa komponen, yaitu :

- a) Siswa, adalah seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan;
- b) Guru adalah seseorang yang bertindak sebagai pengelola kegiatan belajar-mengajar, katalisator belajar-mengajar, dan peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar yang efektif;
- c) Tujuan yakni pernyataan tentang perubahan perilaku yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti belajar-mengajar. Perubahan tersebut mencakup perubahan kognitif, psikomotor dan afektif;
- d) Isi pelajaran, yakni segala informasi berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan;
- e) Metode, yakni cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan;
- f) Media, yakni bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa agar mereka dapat mencapai tujuan;
- g) Evaluasi, yakni cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya. Evaluasi dilakukan terhadap seluruh komponen kegiatan belajar-mengajar dan sekaligus memberikan balikan bagi setiap komponen kegiatan belajar-mengajar.

Komponen-komponen kegiatan belajar-mengajar tersebut saling berinteraksi dengan yang lain dan bermula serta bermuara pada tujuan, sehingga merupakan suatu sistem.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berfikir peserta didik, meningkatkan kemampuan memperoleh ilmu dan pengetahuan baru, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi, meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat.

Siswa sebagai peserta didik merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran. Peran guru sebagai pendidik sangat penting dalam proses pembelajaran, guru bukan semata memberikan informasi melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadahi dan mudah diterima oleh siswa. Proses pembelajaran merupakan seperangkat prinsip-prinsip yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk menyusun berbagai kondisi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan pendidikan.

1) Ciri-Ciri Pembelajaran

Dalam penentuan ciri-ciri pembelajaran, dalam hal ini ditekankan pada unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa. Seperti yang dikemukakan Gino, dkk (1998), adapun ciri-ciri pembelajaran tersebut terletak pada adanya unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

a) Motivasi belajar.

Motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha mengelakkan perasaan tidak senang/suka itu. jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam seseorang/ siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjalin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat dicapai siswa (Sardiman, A.M, 1992).

b) Bahan Ajar

Pemilihan materi belajar yang dilakukan dengan teliti serta penggunaannya bijaksana, akan memberikan motivasi yang tinggi kepada para siswa untuk merespon terhadap pengajaran. (Sulaeman, 1988).

c) Alat Bantu Belajar

Apabila pengajaran disampaikan dengan ceramah ditambah dengan gambar-gambar, foto, grafik, dan sebagainya. Dan siswa diberi kesempatan untuk melihat, memegang, meraba, mengerjakan sendiri, maka memudahkan para siswa untuk mengerti pengajaran tersebut, dan sulit untuk melupakannya. (Latuheru, 1988).

d) Suasana Belajar

Suasana yang dapat menimbulkan aktivitas atau kegairahan belajar siswa, dapat dijawab bila dalam kegiatan belajar mengajar terjadi:

- (1) Adanya komunikasi dua arah (antara guru-siswa, siswa-siswa) yang intim dan hangat, sehingga hubungan guru-siswa yang secara hakiki setara, dan dapat berbuat bersama.
- (2) Adanya kegairahan dan kegembiraan belajar. Suasana belajar-mengajar yang dapat meningkatkan kegairahan dan kegembiraan belajar akan terjadi apabila isi pelajaran yang disediakan bersesuaian dengan karakteristik siswa. Adanya kegairahan dan kegembiraan belajar pada diri siswa akan memaksimalkan keaktifan siswa yang belajar. (Mudjiono dan Dimiyati, 1991).

e) Kondisi Siswa yang Belajar

Mengenai kondisi siswa, dapat dikemukakan disini sebagai berikut:

- (1) Anak / siswa memiliki sifat yang unik, artinya antara anak satu dengan yang lainnya berbeda.
- (2) Disamping adanya ketidaksamaan pada diri anak, terdapat juga adanya kesamaan, yaitu memiliki langkah-langkah perkembangan, dan memiliki potensi yang perlu diaktualisasikan melalui pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian pembelajaran yaitu upaya yang direncanakan dan dilakukan untuk memungkinkan terjadinya kegiatan belajar pada diri siswa berguna untuk mencapai tujuan belajar.

c. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran

Belajar suatu ketrampilan adalah sangat kompleks. Belajar membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Seperti yang

dikemukakan Gino, dkk. (menurut simpulan Nasution, 1988) bahwa “perubahan akibat belajar tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan, melainkan juga dalam kecakupan, kebiasaan, sikap, pengertian, penyesuaian diri, minat, penghargaan, pendeknya mengenai segala aspek organisme atau pribadi seseorang”.

Perubahan akibat dari belajar adalah menyeluruh pada diri siswa untuk mencapai perubahan atau peningkatan pada diri siswa, maka menurut Gino, dkk. (1993: 51) ada beberapa prinsip belajar terutama berkenaan dengan:

1. Perhatian dan motivasi pembelajar
2. Keaktifan pembelajar
3. Keterlibatan langsung pembelajar
4. Pengulangan materi yang di pelajari
5. Sifat merangsang dan menantang dari materi yang dipelajari
6. Pemberian balikan dan penguatan kepada pembelajar
7. Perbedaan individual pembelajar satu dari yang lainnya

Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut sangat penting untuk diperhatikan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip belajar yang benar, maka akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

2. Hasil Belajar

a. Hasil Belajar

Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran (Permendikbud, 2014).

Menurut Permendikbud (2014), penilaian hasil belajar oleh pendidik dilaksanakan dalam bentuk penilaian autentik dan non-autentik. Penilaian autentik mencakup penilaian berdasarkan

pengamatan, tugas ke lapangan, portofolio, proyek, produk, jurnal, kerja laboratorium, dan unjuk kerja, serta penilaian diri.

Salah satu tugas pokok guru ialah mengevaluasi taraf keberhasilan rencana dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk melihat sejauh mana taraf keberhasilan mengajar guru dan belajar peserta didik secara tepat (*valid*) dan dapat dipercaya (*reliable*), kita memerlukan informasi yang didukung oleh data yang objektif dan memadai tentang indikator-indikator perubahan perilaku dan siswa.

Identifikasi wujud perubahan perilaku dan pribadi sebagai hasil belajar itu dapat bersifat fungsional-struktural, material-substansial, dan behavioral. Untuk mempermudah sistematikanya dapat kita gunakan penggolongan perilaku dalam kawasan-kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Atang Kusdinar, dan Zainal Arifin (1989: 22-23), beberapa indikator hasil belajar dan kemungkinan cara mengungkapkannya secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator dan cara pengungkapan hasil belajar

Jenis Hasil Belajar	Indikator-indikator	Cara Pengungkapan
a. Kognitif		
- Pengamatan/perseptual	- Dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan	- Tugas, tes, obsevasi
- Hafalan/ingatan	- Dapat menyebutkan, menunjukan lagi	- Pertanyaan, tugas, tes
- Pengertian/ pemahaman	- Dapat menjelaskan, mendefinisikan dengan kata- kata sendiri	- Pertanyaan, soal-soal, tes, tugas
- Aplikasi/penggunaan	- Dapat memberikan contoh, menggunakan dengan tepat	- Tugas, persoalan, tes, observasi
- Analisis	- Dapat menguraikan, mengklasifikasikan	- Tugas, persoalan, tes
- Sintesis	- Dapat menghubungkan, menyimpulkan, mengeneralisasikan	- Tugas, persoalan, tes
- Evaluasi	- Dapat menginterpretasikan,	- Tugas, persoalan, tes

	memberikan kritik, memberikan pertimbangan penilaian	
b. Afektif		
- Penerimaan	- Bersikap menerima, menyetujui, atau sebaliknya	- Pertanyaan, tes skala sikap
- Sambutan	- Bersedia terlibat, berpartisipasi, memafkan, atau sebaliknya	- Tugas, observasi, tes
- Penghargaan/apresiasi	- Memandang penting, bernilai, berfaedah indah, harmonis, kagum, atau sebaliknya	- Skala penilaian, tugas, observasi
- Internalisasi/ pendalaman	- Mengakui, mempercayai, meyakinkan, atau sebaliknya	- Skala sikap, tugas, ekspresif, pro ektif
- Karakterisasi/ penghayatan	- Melembagakan, membinasakan, menjelmakan dalam pribadi dan lakunya sehari-hari	- observasi
c. Psikomotorik		
- Ketrampilan bergerak/bertindak	- Koordinasi mata, tangan, dan kaki	- Tugas, observasi, tes, tindakan
- Ketrampilan ekspresi verbal dan non verbal	- Gerak, mimik, ucapan	- Tugas, observasi, tes, tindakan

b. Tujuan dan Fungsi Hasil Belajar

Menurut teori yang dikemukakan Hamdani (2011: 302), menyebutkan tujuan dan fungsi hasil belajar adalah sebagai berikut :

1) Tujuan penilaian hasil belajar

a) Tujuan umum:

- (1) Menilai mencapai kompetensi siswa.
- (2) Memperbaiki proses pembelajaran.
- (3) Sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa.

b) Tujuan khusus

- (1) Mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa.

- (2) Mendiagnosis kesulitan belajar.
 - (3) Memberikan umpan balik atau perbaikan proses belajar.
 - (4) Mengajar.
 - (5) Menentukan kenaikan kelas.
 - (6) Motivasi belajar siswa dengan mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.
- 2) Fungsi penilaian hasil belajar
- a) Bahan pertimbangan dalam menentukan kenaikan kelas.
 - b) Umpan balik dalam perbaikan proses belajar mengajar.
 - c) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - d) Evaluasi diri terhadap kinerja siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dan fungsi penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui kemajuan dan peningkatan proses pembelajaran yang telah diberikan guru terhadap siswa, dengan tujuan dapat memperbaiki proses pembelajaran dan untuk itu guru harus mampu memotivasi siswa agar siswa mampu melakukan usaha perbaikan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

c. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan langkah yang dilakukan untuk menilai hasil belajar, jadi penilaian hasil belajar digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut Sudjana (2008: 3), penilaian hasil belajar adalah “suatu proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Karena itu, dalam menilai hasil belajar, peran tujuan yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan dalam kegiatan penilaian”. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 200) mengungkapkan bahwa “penilaian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penelitian atau pengukuran hasil belajar”.

Lebih lanjut Hamdani (2011: 303) mengungkapkan bahwa dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip penilaian hasil belajar, yaitu :

- 1) Valid (sahih), yang berarti penilaian hasil belajar harus mengukur pencapaian kompetensi yang ditetapkan dalam standart isi dan standart kompetensi lulusan.
- 2) Objektif, yang berarti hasil belajar siswa hendaknya tidak dipengaruhi oleh unsur subjektivitas penilai, perbedaan latar belakang agama, sosial-ekonomi, budaya, bahasa, gender, dan hubungan emosional.
- 3) Transparan (terbuka), yang berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan.
- 4) Adil, yang berarti hasil belajar tidak menguntungkan atau merugikan siswa karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi dan gender.
- 5) Terpadu yang berarti penilaian hasil belajar merupakan suatu komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 6) Menyeluruh dan berkesinambungan, yang berarti penilaian hasil belajar mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan siswa.
- 7) Bermakna, yang berarti penilaian hasil belajar mudah dipahami, mempunyai arti, bermanfaat, dan dapat ditindaklanjuti oleh semua pihak, terutama guru, siswa, orang tua, serta masyarakat.
- 8) Sistematis yang berarti hasil belajar dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- 9) Akuntabel, yang berarti penilaian hasil belajar dapat dipertanggung jawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

3. Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spritual, dan sosial), serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana.

Pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pendidikan jasmani, guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi serta prasarana dan sarana olahraga.

Selanjutnya beberapa pengertian tentang penjasorkes sendiri yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli ternyata belum ada kesepakatan rumusan yang sama. Meskipun demikian, dari rumusan-rumusan mengenai penjasorkes terdapat beberapa kesamaan komponen yang terlibat, dan menjadi dasar serta tujuan pelaksanaan penjasorkes. Menurut Adang Suherman dalam Purwo (2010: 7), “pendidikan jasmani dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu pandangan tradisional dan pandangan modern, pandangan tradisional manusia terdiri dari dua komponen utama yang dapat di pilah-pilah yaitu jasmani dan rohani (dikotomi)”. Oleh karena itu, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tubuhnya badan dan perkembangan jiwa. Pandangan modern menganggap manusia sebagai satu kesatuan yang utuh (holistik). Oleh karena itu, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

Selanjutnya menurut Syarifuddin dan Muhadi (1992: 4), bahwa ”tujuan umum penjasorkes di sekolah adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai sikap dan membiasakan hidup sehat, memacu aktivitas sistem peredaran darah, pencernaan, pernapasan, dan persyarafan”. Penjasorkes dapat pula menanamkan nilai-nilai disiplin, kerjasama, sportivitas, tenggang rasa, dan dapat meningkatkan pengetahuan penjasorkes, menanamkan kegemaran untuk melakukan aktivitas jasmani.

Oleh karena itu apabila pembelajaran penjasorkes yang dilaksanakan di sekolah dapat terorganisir dengan baik, akan dapat memberikan sumbangan yang sangat berarti dalam pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang harmonis maupun dalam rangka menyiapkan siswa secara fisiologis yang mengarah kepada usaha – usaha keras berguna untuk meningkatkan kemantapan jasmani dan rohani dalam membantu mengembangkan kemampuan dan kepribadian yang sangat besar pengaruhnya terhadap penyesuaian diri di dalam lingkungannya dan dijelaskan bahwa materi yang disajikan dalam pembelajaran penjasorkes harus menunjang tujuan dalam pengajaran penjasorkes itu sendiri.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Dalam hal pembelajaran dan pengajaran tujuan penjasorkes harus berorientasi pada setiap siswa. Pendekatan pemecahan masalah merupakan cara yang baik apabila digunakan dalam pengajaran atau pelajaran pendidikan jasmani. Karena pendekatan ini dapat meningkatkan partisipasi secara maksimal, memberikan keleluasaan gerak yang memadai dan meningkatkan kemungkinan keberhasilan pendidikan jasmani.

Menurut Adang Suherman dalam Purwo (2010: 9) tujuan pendidikan jasmani secara umum dapat di klasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu :

- a. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (physical fitness).
- b. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (skillfull).
- c. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dengan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggungjawab siswa.

- d. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

c. Hakekat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memberlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Secara ilmiah pelaksanaan pendidikan jasmani mendapat dukungan dari berbagai dukungan ilmu, dimana dari pandangan-pandangan dari setiap disiplin tersebut dapat dijadikan sebagai landasan bagi berlangsungnya program penjasorkes di sekolah-sekolah.

4. Bolavoli

a. Pengertian Permainan Bolavoli

Olahraga Bolavoli merupakan jenis permainan olahraga beregu yang masing-masing regu terdiri atas enam orang. Menurut Sunardi dan Kardiyanto (2013: 1), “bolavoli adalah salah satu cabang olahraga yang cara bermainnya cukup sederhana yaitu hanya memantul-mantulkan bola kepada lawan, sedangkan peraturan permainannya tidak terlalu sulit”. Prinsip permainan bolavoli adalah memainkan bola dengan cara mem-*volley*, yaitu bola dipukul hilir mudik di udara melewati net (Halstead dalam Sunardi dan Kardiyanto, 2013: 3).

Cara bermain bolavoli adalah kedua regu yang bertanding berada dalam setiap lapangan permainan yang dipisahkan oleh net atau jaring. Permainan ini dimulai dengan pukulan service yang dilakukan oleh pemain paling kanan garis belakang (posisi 1) di daerah servis. Bola dipukul dengan satu tangan ke arah lapangan lawan, kemudian

kedua regu memainkan bola tersebut sesuai dengan hak sentuhan dalam peraturan permainan bolavoli. Permainan bolavoli selalu mengalami perkembangan dan perubahan.

b. Bolavoli Dalam Konteks Pendidikan

Menurut catatan resmi permainan bolavoli sudah dikenal di Indonesia semenjak tahun 1928. Sebenarnya, permainan ini telah dikenal sejak penjajahan Belanda oleh guru-guru Belanda yang bertugas sebagai guru-guru pada sekolah-sekolah lanjutan HBS dan AMS (Sanger H., 1980). Dengan demikian perkembangan bolavoli di Indonesia dimulai dari sekolah-sekolah.

Tujuan pendidikan pada dasarnya bersifat menyeluruh menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotor. Dari keempat ranah menyangkut beberapa persyaratan seperti kecerdasan, keterampilan berpikir, kestabilan emosional, berbudi pekerti yang baik, sehat jasmani dan rohani, hidup kreatif dan mandiri. Dengan demikian pendidikan jasmani menjadi bagian dari program pendidikan formal di lembaga-lembaga pendidikan formal dan non formal. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya.

Olahraga bolavoli sebagai bagian dari mata rantai materi pendidikan jasmani dalam arti kata merupakan bagian dari materi pendidikan jasmani secara keseluruhan. Bila dikategorikan, maka olahraga bolavoli termasuk dalam olahraga yang bercirikan permainan. Permainan bolavoli merupakan materi pokok pendidikan jasmani yang wajib diajarkan kepada siswa.

Nilai-nilai sosial seperti unsur kerjasama di antara teman seregu sangat dibutuhkan, memahami keterbatasan diri atau regu, memahami keunggulan teman bermain di luar regu sendiri dan lain-lain. Nilai-nilai kompetitif seperti memaknai keberhasilan dan ketidak-berhasilan. Nilai kompetitif ini sebaiknya ditanamkan kepada setiap diri anak agar dapat terimplementasikan dalam kehidupan baik

sekarang atau kemudian hari. Nilai kebugaran fisik bahwa pembelajaran bolavoli mendorong anak untuk senantiasa bergerak (terintegrasi dengan pembelajaran keterampilan gerak). Keterampilan berpikir yang diperoleh dari permainan bolavoli yaitu dalam memainkan bola untuk mencapai suatu keberhasilan regu dituntut untuk memecahkan persoalan yang berkaitan dengan taktiknya agar regu dapat memperoleh angka menuju keberhasilan secara keseluruhan.

Ditinjau dari kestabilan emosi bahwa, dengan bermain bolavoli anak akan terbiasa dan terlatih untuk belajar memaknai keberhasilan dan kegagalan baik dalam setiap sub kegiatan permainan maupun permainan secara keseluruhan. Sedangkan kesadaran tertib hukum dan aturan karena dalam setiap cabang olahraga termasuk permainan bolavoli ketentuan yang menjadi aturan permainan tercantum di dalamnya. Dengan adanya aturan permainan anak akan terbiasakan untuk mentaati dan menghormati aturan.

c. Teknik Dasar Bermain Bolavoli

Ahmadi (2007) menegaskan bahwa, “permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang, diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bola voli secara efektif”.

Menurut Sukintaka dkk. (1979), teknik adalah “suatu proses melahirkan keaktifan jasmani dan pembuktian dalam praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bolavoli”. Pendapat senada dikemukakan juga oleh M. Yunus (1992) yang mengatakan bahwa “teknik adalah cara melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien”.

Sedangkan yang dimaksud dengan teknik dasar permainan bola voli adalah suatu proses melahirkan keaktifan jasmani dan pembuktian suatu praktek dengan sebaik mungkin untuk

menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bola voli (Suharno, 1982). Teknik dasar bola voli harus dipelajari terlebih dahulu guna pengembangan mutu prestasi pembinaan bola voli. Penguasaan teknik dasar bola voli merupakan salah satu unsur yang turut menentukan menang atau kalahnya suatu regu dalam permainan disamping unsur-unsur kondisi fisik dan mental.

Teknik dasar bolavoli sangat perlu dikuasai karena penguasaan teknik dasar akan mempengaruhi pola permainan serta menjadi tolak ukur dalam meningkatkan kemampuan bermain bolavoli. Secara individu maupun tim penguasaan teknik dasar pada permainan bola voli akan mendukung penampilan seorang pemain. Para pemain bola voli sangat di anjurkan menguasai teknik dasar bola voli dengan baik maka meningkatkan ritme permainan, ritme ini menentukan menang atau kalahnya suatu tim dalam pertandingan.

Namun keterampilan teknik saja belum dapat mengembangkan permainan untuk penguasaan teknik yang benar perlu diterapkan suatu taktik. Taktik adalah suatu siasat yang diperlukan dalam bola voli untuk mencari kemenangan secara sportif. Jadi untuk dapat mengembangkan dan memenangkan suatu diperlukan teknik dan taktik yang benar. Teknik dasar permainan bola voli selalu berkembang sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi dan ilmu-ilmu yang lain.

Teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain bolavoli, menurut Sunardi dan Kardiyanto (2013: 15) adalah sebagai berikut :

- 1) Teknik dasar Servis atau *Serve* : dibagi dua yaitu servis bawah dan servis atas.
- 2) Teknik dasar Passing : dibagi dua yaitu passing bawah dan passing atas.
- 3) Teknik dasar Smash
- 4) Blok atau bendungan.

Secara garis besar, unsur dalam permainan bolavoli terdiri dari passing atas, passing bawah, servis atas, servis bawah, smash dan blok (bendungan). Servis adalah teknik bolavoli yang harus pertama kali dikuasai guna untuk memulai serangan atau permainan bolavoli.

1. Teknik Dasar Servis (*Serve*)

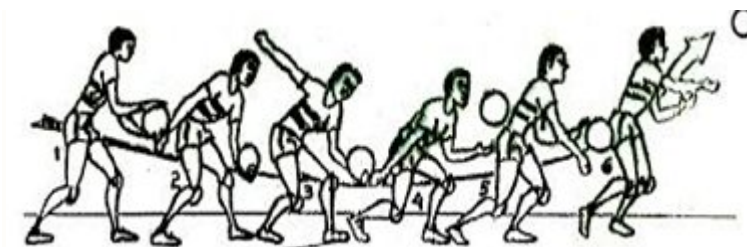
Servis atau *serve* adalah upaya memasukan bola ke daerah lawan dengan cara memukul bola menggunakan satu tangan atau lengan oleh pemain baris belakang yang dilakukan di daerah servis atau *serve*. Pada awalnya, servis atau *serve* hanya merupakan pukulan pembukaan untuk memulai suatu permainan. Sesuai perkembangan zaman dan kemajuan teknik bolavoli. Maka teknik servis atau *serve* sudah merupakan suatu serangan awal untuk mendapatkan nilai agar satu regu mendapatkan suatu kemenangan. Dikarenakan kedudukannya begitu penting maka para ahli bolavoli berusaha mencari bentuk teknik servis atau *serve* yang dapat menyulitkan lawan, bahkan kalau bisa dengan servis atau *serve* langsung memperoleh nilai (Sunardi dan Kardiyo 2013: 15).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa servis merupakan tindakan memukul bola yang dilakukan di belakang garis lapangan permainan (daerah servis) dengan syarat melampaui rintangan atau jaring net ke daerah lapangan lawan. Berdasarkan pelaksanaannya servis dapat dibedakan menjadi dua yaitu : servis bawah (*underhead serve*) dan servis atas (*overhead serve*).

a) *Underhand serve* (Servis Bawah)

- (1) Pemain berdiri menghadap net, kaki kiri di depan kaki kanan, lengan kiri di julurkan ke depan dan memegang bola (ini untuk pemain tangan kanan) bagi pemain tangan kiri sebaliknya.
- (2) Bola dilempar rendah ke atas, berat badan bertumpu pada kaki sebelah belakang, lengan yang bebas digerakan ke belakang dan diayunkan ke depan dan memukul bola.
- (3) Sementara berat badan dipindahkan ke kaki sebelah depan.
- (4) Bola dipukul dengan telapak tangan terbuka, pergelangan tangan kaku dan kuat.

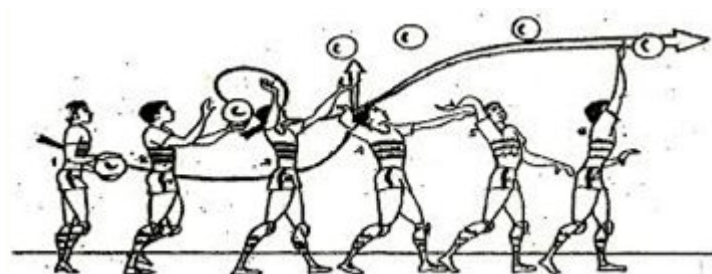
- (5) Gerakan terakhir adalah memindahkan kaki yang di belakang ke depan (Sunardi dan Kardiyanto 2013 : 15).



Gambar 2.1 Urutan servis bawah (Sunardi dan Kardiyanto, 2013)

b) *Overhead serve* (Servis Atas)

- (1) Pemain berdiri dengan kaki kiri berada lebih ke depan dan kedua lutut agak di tekuk. Tangan kiri dan kanan bersama-sama memegang bola, tangan kiri menyangga bola sedangkan yang kanan memegang bagian atas bola.
- (2) Bola dilambungkan dengan tangan kiri ke atas sampai ketinggian kurang lebih di atas kepala di depan bahu, dan telapak tangan kanan segera ditarik ke belakang atas kepala dengan telapak menghadap ke depan, berat badan dipindahkan.
- (3) Setelah tangan berada di belakang atas kepala dan bola berada sejangkauan tangan pemukul, maka bola segera dipukul dengan telapak tangan, lengan lurus tetap lurus dan seluruh tubuh ikut bergerak.
- (4) Bola dipukul dan diaarahkan dengan gerakan pergelangan tangan, berat badan dipindahkan ke kaki bagian depan. Gerakan lengan terus dilanjutkan ke samping melewati paha yang lainnya.



Gambar 2.2 Urutan servis atas (Sunardi dan Kardiyanto, 2013: 17)

2. Teknik Dasar *Passing*

Menurut Sunardi dan Kardiyo (2013: 24) *Passing* adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Di dalam permainan bolavoli, memainkan bola dengan teknik *passing* bawah ada kalanya harus dilakukan dengan satu tangan yang mana posisi bola tidak memungkinkan dilakukan dua tangan, jika bola jatuh jauh dari posisi pemain baik di depan maupun di samping kanan atau kiri.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *passing* adalah teknik memantulkan dan mengoper kepada teman satu tim guna menyusun serangan dan mempertahankan bola agar tidak jatuh di daerah lapangan sendiri.

a) *Passing* Bawah

Pelaksanaan *passing* bawah dilakukan di depan badan setinggi perut kebawah (Kosasih, 1992: 38). Cara-cara pelaksanaan

Sikap permulaan:

Menurut Beutelstahl (1986: 7), kaki yang satu di depan kaki yang lain, kedua kaki dengan jarak kira-kira selebar kedua paha. Kedua lutut ditekuk sedikit, sehingga tubuh bagian atas membungkuk sedikit ke depan, kedua lengan ditekuk sedikit di depan tubuh.

(1) Saat Perkenaan:

Perkenaan bola dengan bagian sebelah atas pergelangan tangan ke arah ibu jari (Kosasih, 1992: 38). Menurut Beutelstahl (2007: 18), tubuh harus siap di belakang bola sehingga menghadap arah laju bola. Dengan meluruskan kedua kaki. Pemain menerima bola di bagian dalam kedua lengan bagian bawah, kemudian menggantinya sesuai dengan arah yang dituju (maksud menggali adalah

melakukan gerakan seakan-akan menyodok bola ke atas), kedua lengan tetap lurus selama memukul bola. Kedua bahu bergerak ke depan supaya pemain tidak terpengaruh oleh pantulan bola, yang dapat menyebabkan tubuh kita tidak seimbang.

(2) Sikap akhir:

- (a) Setelah perkenaan bola, gerakan dilanjutkan dengan langkah kaki ke depan, selanjutnya ambil sikap permulan.
- (b) Pandangan mengikuti arah bola. Kemudian segera mengambil posisi berikutnya, mempersiapkan diri menerima pukulan musuh.



Gambar 2.3 Urutan passing bawah (M. Yunus, 1992: 85)

b) *Passing Atas*

Passing atas ialah operan yang dilakuakn pada saat bola setinggi bahu atau lebih tinggi, sedangkan *passing* ialah operan bola kepada teman seregunya untuk dimainkan dalam lapangan sendiri (Sunardi dan Kardiyanto, 2013: 32).

Menurut Sunardi dan Kardiyanto (2013: 33) dalam melakukan *passing atas* perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- (1) Menyentuh bola dengan bagian dalam jari-jari.
- (2) Menghentikan bola dengan ibu jari dan keempat jari-jari yang lain.
- (3) Pergelangan tangan ditekuk ke belakang dan siku-siku ditekuk ke samping, agar dapat menahan bola dengan ibu jari dan jari-jari.
- (4) Dorong bola ke atas dengan jari-jari dan pergelangan tangan dipegaskan.

Cara melakukan *passing* atas

(1) Sikap permulaan:

Menurut Kosasih (1992: 37), pemain mengambil sikap normal ialah sikap tubuh diusahakan sedemikian sehingga dapat cepat bergerak ke arah yang diinginkan. Sikap itu hanya mungkin bila dalam setimbang labil. Adapun sikap kaki sejajar atau depan belakang, lutut ditekuk berdiri pada ujung kaki (tumit diangkat) dan badan sedikit condong ke depan. Tangan siap di depan dada, telapak tangan menghadap ke arah bola di depan dahi. Pada saat akan melakukan *passing*, segera badan bersikap sehingga tangan dapat menyongsong bola dengan baik dan enak. Telapak tangan beserta jari-jari membentuk setengah bulatan, jari-jari renggang dan akhiri dengan kedua ibu jari membentuk sudut.

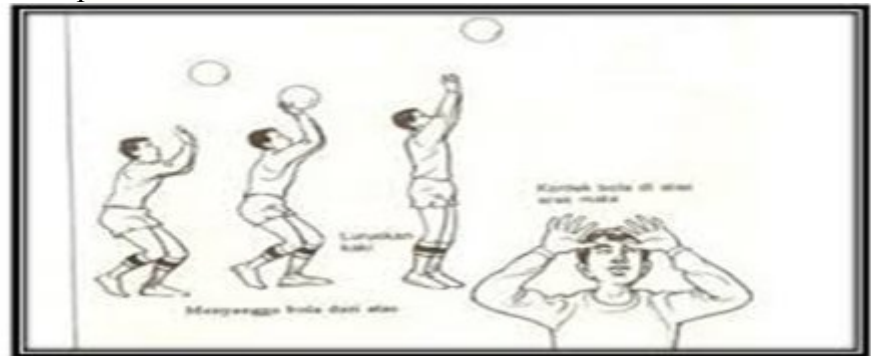
(2) Saat Perkenaan:

Menurut Beutelstahl (2007: 21), sentuhan terjadi antara bola dengan ujung-ujung jari saja (terutama ibu jari, telunjuk, dan jari tengah). Pada saat jari menyentuh bola, baik jari-jari maupun tangan yang kita tegangkan itu digerakan mengikuti gerak bola. Dengan kata lain, jari-jari dan tangan itu seakan-akan meloncat ke belakang memberi kesempatan pada bola untuk melambung ke atas. Bola itu digerakan tubuh dan lengannya ke belakang pada waktu terjadi kontak dengan bola. Mula-mula bola disentuh dengan ujung-ujung jari yang dibebaskan selebar mungkin. Selama melakukan, kepala selalu ditegakkan ke belakang dan kedua paha menjurus ke depan.

(3) Sikap Akhir:

- (a) Setelah perkenaan dengan bola, harus diikuti dengan gerakan lanjutan dari tangan, lengan, badan, kaki hingga lurus pandangan pada bola.

- (b) Setelah selesai melambungkan bola, pemain langsung pindah pada posisi berikutnya dan ambil sikap permulaan.



Gambar 2.4 Urutan passing atas (Sunardi dan Kardiyanto, 2013: 33)

3. Teknik dasar Smash (*Spike*)

Menurut Sunardi dan Kardiyanto (2013: 39), smash “adalah pukulan bola yang keras atau pelan dengan cara melompat sebagai bagian dari sebuah serangan dalam permainan dengan tujuan untuk mematikan lawan dan mendapat poin”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa smash adalah pukulan yang utama dalam menyerang untuk mencapai kemenangan. Dalam melakukan smash diperlukan jangkauan dan lompatan yang tinggi juga dipengaruhi oleh kekuatan otot kaki.

Langkah-langkah untuk melakukan pukulan smash adalah

a) Ancang-ancang Melompat:

- (1) Berdiri dengan kaki sejajar, langkah pertama kaki kanan, kemudian kaki kiri, lalu kaki kanan, dan ditutup langkah kaki kiri yang ditempatkan sedikit lebih maju dibanding kaki kanan (tangan kanan).
- (2) Langkah pertama dan kedua ayunan tangan normal, dan ada saat langkah terakhir, kedua tangan mengayun ke belakang bersama-sama.

b) Gerakan Melompat:

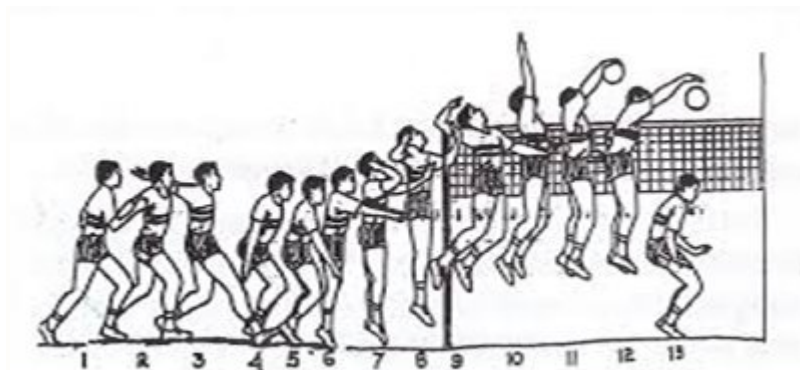
- (1) Ayunan kedua tangan bersama-sama ke depan sekaligus membantu gaya dorong ke atas.
- (2) Dengan menekuk sedikit lutut untuk selanjutnya mendorong / melompat (*explosive power*).

c) Gerakan Memukul:

- (1) Tangan kanan di atas dan ditarik ke belakang, tangan kiri di depan dipakai sebagai penyeimbang atau target titik pukulan
- (2) Badan direntangkan ke belakang (mirip busur panah)
- (3) Kemudian bersamaan dengan ayunan tangan kanan ke depan, badan dilecutkan ke depan, untuk memukul bola.
- (4) Titik pukul bola adalah titik tertinggi dalam raihan tangan.

d) Perkenaan:

- (1) Perkenaan bola adalah tepat pada telapak tangan.
- (2) Ayunan pukulan dimulai dari siku, dilanjutkan dengan pergelangan tangan, kemudian bahu.



Gambar 2.5 Rangkaian gerakan smash (Sunardi, 2013: 39)

5. Metode Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif

Metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menangani suatu kegiatan pembelajaran yang mencakup antara lain ceramah, tanya-jawab, diskusi (Permendikbud, 2014: 103). Pembelajaran “adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar”. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Cooperatif learning adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Menurut

Suprijono (2009 : 54) berpendapat bahwa, “ Pembelajaran Kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Belajar dalam pembelajaran kooperatif dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Isjoni, 2009: 14-15).

Pembelajaran kooperatif dapat diaplikasikan untuk semua jenis kelas, termasuk kelas-kelas yang khusus untuk anak-anak berbakat, kelas pendidikan khusus, dan bahkan untuk kelas dengan tingkat kecerdasan “rata-rata”, dan khususnya sangat diperlukan dalam kelas heterogen dengan berbagai tingkat kemampuan. Pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah. Karena sekolah bergerak dari sistem pengelompokan yang lebih heterogen, pembelajaran kooperatif menjadi semakin penting. Lebih jauh lagi, pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yang sangat besar untuk mengembangkan hubungan antara siswa dari latar belakang etnik yang berbeda dan antara siswa-siswa pendidikan khusus terbelakang secara akademik dengan teman sekelas mereka, ini jelas melengkapi alasan pentingnya untuk menggunakan pembelajaran kooperatif dalam kelas-kelas berbeda (Slavin, 2009: 5).

Keunggulan pembelajaran kooperatif adalah siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, serta

dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya (Isjoni, 2009). Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Para siswa dalam kelas kooperatif diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing (Slavin, 2009: 4).

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya (Permendikbud, 2014: 103). Terdapat beberapa metode dalam pembelajaran kooperatif, namun yang digunakan dalam penelitian ini TGT.

b. Karakteristik Metode Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga ada unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut (Rusman, 2013: 207) :

1) Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Setiap anggota tim harus berperan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Didasarkan pada Manajemen Kooperatif. Terdapat tiga fungsi Manajemen, yaitu :

- a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan

sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan.

- b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif.
 - c) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif diperlukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.
- 2) Kemauan untuk bekerja sama
- Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa ada kerja sama yang baik pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.
- 3) Keterampilan bekerja sama
- Kemampuan kerja sama itu di praktikkan melalui aktifitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok.

6. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Isjoni (2009: 83) “*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”.

Metode pembelajaran ini guru menyampaikan materi pelajaran, setelah itu siswa bekerja di dalam kelompok dan saling membantu untuk memahami dari pembelajaran tersebut. Anggota kelompok kemudian mengerjakan apa yang diperintah guru dalam pembelajaran ini dan dilaksanakan melalui kompetisi sehingga diperoleh peringkat di dalam kelompok kecil tersebut.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pendidikan jasmani bertujuan agar dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan bekerjasama antar anggota dalam kelompok serta siap mempelajari materi melalui model-model permainan. Pembelajaran jenis ini fungsi

guru hanyalah sebagai fasilitator yang akan memantau kegiatan masing-masing dari siswa.

b. Komponen Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Deskripsi dari komponen-komponen TGT Slavin (2009: 165-168) adalah sebagai berikut :

1) Presentasi di Kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka selama mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan

yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa *mainstream*.

3) *Games*

Games dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

5) Rekognisi/ Penghargaan Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau dalam bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

c. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Bolavoli Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Aplikasi metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam permainan Bolavoli :

1) Penyampaian materi

Guru mendemostrasikan dan mencontohkan gerakan teknik keterampilan dan modifikasi permainan Bolavoli, selanjutnya siswa diberikan tugas – tugas yang dikemas dalam *games* dan *tournament*.

2) Pembentukan kelompok

Kelompok dalam pembelajaran yang direncanakan yaitu jumlah siswa dibagi menjadi 4 kelompok beranggotakan 6-7 siswa yang heterogen berdasarkan kemampuan dan ras.

Cara menentukan kelompok dengan memberikan peringkat hasil belajar keterampilan bolavoli yang dibedakan antar siswa, kemudian kelompok dibentuk secara *ordinal pairing* sehingga didapatkan kelompok yang heterogen (berbeda) kemampuannya.

3) *Games*

Jenis *Games*/permainan yang akan dilaksanakan dalam keterampilan bolavoli adalah sebagai berikut :

(a) Modifikasi peraturan dalam permainan bolavoli.

Masing-masing tim hanya beranggotakan 4 siswa yang nantinya akan di tandingkan dengan tim lainnya. Maksud dari pengurangan jumlah anggota dalam satu tim dari 6 ke 4 siswa supaya siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk brinteraksi dengan bola dan agar siswa lebih aktif lagi dalam permainan. Dan ada perubahan dalam capaian poin guna memenangkan pertandingan, poin yang sebenarnya dalam permainan bolavoli adalah 25 diubah hanya menjadi 15. Jadi tim yang lebih dulu mencapai poin ke 15 dinyatakan sebagai pemenang.

(b) *Passing* atas dan *passing* bawah berpasangan.

Sebelum pelaksanaannya taruh *cone* sebagai penanda dari titik A ke titik B yang diberi jarak 10 meter, sedangkan jarak antara siswa yang berhadapan adalah 5 meter. kemudian siswa berpasangan dan saling berhadapan, lakukan gerakan *passing* bawah terlebih dahulu sebanyak tiga kali kesempatan baru dilanjutkan gerakan *passing* atas dengan jumlah kesempatan yang sama. Mulai mempasing bola dari titik A ke titik B siswa berusaha mempertahankan bola tetap di udara agar tidak jatuh sampai tujuan. Hasil akan di catat dan di rata-rata dengan game sebelumnya. Hasil di catat guna untuk meratarata dengan hasil game lainnya yang nanti akan muncul tim terbaik dan akan di berikan penghargaan.

(c) Servis dengan tujuan memperoleh poin sebanyak mungkin.

Setiap siswa diberi kesempatan servis atas dan bawah sebanyak 3 kali kesempatan untuk mengenai sasaran yang nantinya setiap sasaran mempunyai nilai yang berbeda. Sebelah kanan lapangan bolavoli dari net dibuat garis pembagi menjadi 9 kotak yang nantinya dalam kotak diberi nilai 1 sampai 5. Nilai 1 berada pada tengah lapangan, nilai 2 berada pada samping kanan dan kiri lapangan, nilai 3 berada pada garis serang dan di belakang, nilai 4 berada di pojok depan kanan dan kiri lapangan, nilai 5 berada pada lapangan bolavoli bagian belakang pojok kanan dan kiri. Maksud dari pemberian sasaran dengan menaruh nilai yang berbeda adalah agar siswa dapat melakukan servis bawah atau servis atas dengan lebih terarah. Hasil akan di catat dan di rata-rata dengan game sebelumnya.

4) *Tournament*

Kompetisi yang dilakukan merupakan permainan yang sudah diberikan kemudian dikompertisikan antar tim. Setiap tim

diberi kesempatan untuk berkompetisi dengan tim lain yang memiliki kinerja setara seperti mereka.

5) Penghargaan Kelompok

Skor yang diperoleh setiap peserta dalam *tournament* dijumlahkan untuk menentukan tim terbaik yang berhak mendapatkan penghargaan.

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Keterampilan Bolavoli

Setiap metode pembelajaran yang diciptakan oleh para ahli mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang belum sepenuhnya meraih hasil maksimal. Namun setiap metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahannya masing-masing, begitu juga dengan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam keterampilan bolavoli mempunyai kelebihan dan kelemahannya.

Kelebihan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada keterampilan bolavoli :

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi
7. Hasil belajar lebih baik
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada keterampilan bolavoli antara lain :

(1) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali

teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

(2) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

B. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam upaya mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan, karena pendidikan jasmani yang sehat siswa mampu belajar semua materi yang diajarkan di sekolah. Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah masih kurangnya keefektifan dan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran yang masih umum dilakukan adalah dengan gaya komando dimana seorang guru hanya memberi instruksi kepada siswa agar melakukan sesuatu gerakan yang telah dicontohkan. Sehingga dalam proses pembelajaran seperti ini belum mewujudkan adanya partisipasi dari siswa secara penuh. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran yang hanya mendengarkan dan melakukan instruksi dari guru.

Dalam memberikan pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus dilakukan dengan baik dan tepat. Pendidikan jasmani merupakan program pendidikan melalui gerak atau permainan dan olahraga yang di dalamnya terkandung bahwa gerakan, permainan atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik. Dalam hal ini mendidik keterampilan fisik, motorik, keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah dan juga keterampilan emosional dan sosial.

Keadaan sebelum penelitian adalah proses pembelajaran keterampilan bolavoli yang belum berjalan secara efektif. Keadaan ini disebabkan karena masih kurangnya kreatifitas guru dalam memberikan pelajaran, dampaknya adalah siswa kurang antusias dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran bolavoli, dengan demikian tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Tingkat kebugaran jasmani yang rendah dan hasil belajar permainan bolavoli yang masih rendah adalah indikator keaktifan siswa yang masih kurang dan belum tercapainya tujuan belajar secara maksimal.

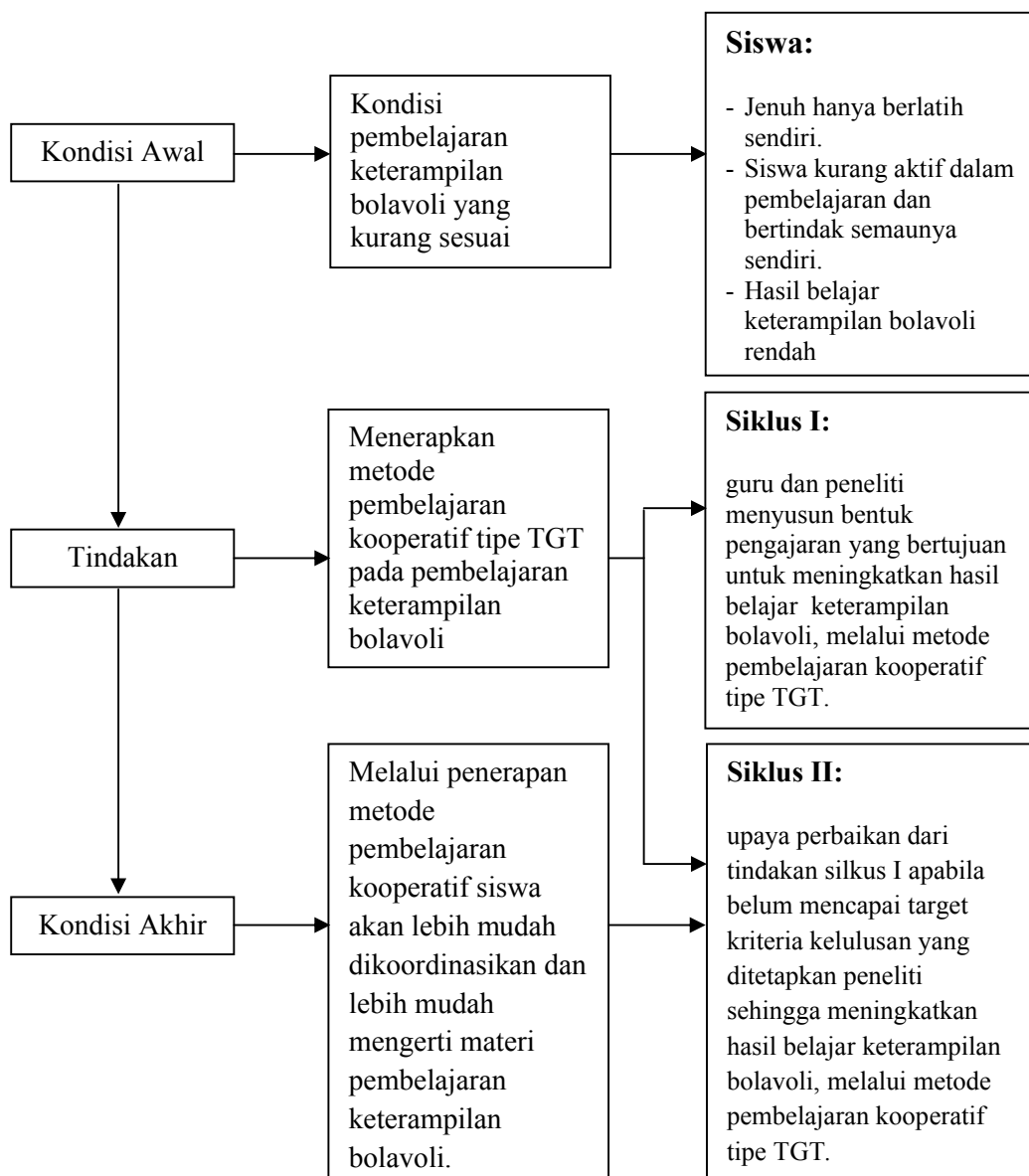
Dalam pembelajaran keterampilan bolavoli dengan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dengan upaya menciptakan keadaan belajar yang aktif dengan adanya saling ketergantungan yang positif antar siswa, kerjasama dan tanggung jawab individual untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Dengan metode pembelajaran ini siswa dapat lebih aktif dengan saling membantu antar teman untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Maksud dan tujuan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah untuk memenuhi hasrat gerak siswa, siswa lebih banyak aktif dalam kelompoknya untuk bekerja sama agar suatu tujuan dapat tercapai. Siswa saling membantu, saling mengoreksi, dan berusaha agar teman sekelompok atau timnya dapat menguasai materi ajar. Dalam model pembelajaran ini mau atau tidak mau dalam satu kelompok harus berusaha menjadi yang paling baik karena dari tugas gerak yang diberikan akan dikompetisikan yang selanjutnya diberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan akumulasi nilai yang paling tinggi.

Selain unsur kerja sama dalam kelompok, model pembelajaran ini juga dapat melatih *leadership* dengan mereka saling mengoreksi dan membantu teman satu timnya sehingga diharapkan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang meliputi keterampilan *neuromuscular*, intelektual, dan sosial dapat tercapai dengan baik. Sehingga terjadi proses interaksi sosial dan saat nanti berhubungan dalam proses sosialisasi dimasyarakat dapat berguna dan bermanfaat yang berarti kaidah-

kaidah pendidikan jasmanipun dapat tersamapaikan. Dengan demikian pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli khususnya pada siswa kelas XI TSM SMK MURNI 1 SURAKARTA tahun pelajaran 2015/2016.

Berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini, alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini secara skematis dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2.6 Alur kerangka berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini telah dilaksanakan di kelas XI Teknik Sepeda Motor (TSM) SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan bertahap dari bulan Januari-Februari 2016.

Tabel 3.1 Rincian waktu dan jenis kegiatan penelitian

No.	Rancangan Kegiatan	Tahun 2015/2016									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Persiapan										
	a. Observasi										
	b. Identifikasi Masalah										
	c. Penentuan Tindakan										
	d. Pengajuan Judul										
	e. Penyusunan Proposal										
	f. Seminar Proposal										
	g. Pengajuan Ijin Penelitian										
2	Pelaksanaan										
	a. Pengumpulan data penelitian										
	b. Analisis data										
3	Penyusunan Laporan										
	a. Penulisan Laporan										
	b. Ujian Skripsi										

B. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016, yang berjumlah 27 siswa putra.

C. Data dan Sumber Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

- a. Data hasil belajar Bolavoli pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta.
- b. Data keaktifan siswa yang diperoleh dari peristiwa yang terjadi selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar (KBM).

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini terdiri dari : nilai hasil belajar Bolavoli sebelum menjalani tindakan, silabus, dan RPP yang diperoleh dari dokumen guru dan sekolah.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa, sebagai objek penelitian dan sumber data tentang hasil belajar keterampilan Bolavoli melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016..
2. Guru, sebagai kolaborator untuk melihat tingkat keberhasilan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016..
3. Peneliti, sebagai observer untuk mengamati dan menilai tingkat keberhasilan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari :

1. Tes, dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar keterampilan bolavoli yang dilakukan siswa.
2. Observasi, digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.2 Teknik pengumpulan data penelitian

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1	Siswa	Afektif siswa saat mengikuti pembelajaran keterampilan bolavoli	Observasi/ pengamatan	Pedoman penelitian
		Psikomotor siswa saat melakukan gerakan keterampilan Bolavoli	Observasi/ pengamatan	Tes teknik dasar keterampilan bolavoli
		Kognitif/ pemahaman siswa terhadap materi keterampilan bolavoli	Tes tertulis dan lisan	Soal-soal
2	Guru	Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada materi keterampilan bolavoli	Observasi/ pengamatan	Lembar observasi

E. Uji Validitas Data

Uji validitas merupakan suatu cara untuk menentukan suatu keabsahan data yang diperoleh. Dalam hal ini untuk meningkatkan validitas data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi data, yaitu :

1. Triangulasi Data, yaitu data yang sama akan lebih pasti kebenarannya apabila diperoleh dari beberapa sumber yang berbeda.
2. Triangulasi Sumber, yaitu menyamakan data yang diperoleh dengan informan atau narasumber yang lain baik siswa, guru, atau pihak lain.

3. Triangulasi Metode, yaitu mengumpulkan data dengan metode yang berbeda agar hasilnya lebih pasti (metode observasi dan dokumentasi), sehingga akan diperoleh hasil yang akurat mengenai subjek.

F. Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar kejadian yang diteliti. Jenis penelitian deskriptif salah satunya adalah *Action Research*.

Data yang dikumpulkan dari setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentasi untuk melihat kecenderungan dan peningkatan hasil belajar Bolavoli yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, kemudian dikategorikan dalam batas tuntas dan tidak tuntas berdasarkan KKM yang digunakan. Hasil belajar Bolavoli : dengan menganalisis nilai rata-rata observasi keterampilan Bolavoli, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditetapkan.

G. Indikator Kinerja Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dan untuk mencapai tujuan tersebut dirancang dalam beberapa langkah yang meliputi : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk tiap siklusnya serta perencanaan siklus berikutnya.

Tabel 3.3 Indikator pencapaian hasil belajar siswa

Aspek yang dinilai	Presentase siswa yang di targetkan	Cara pengamatan
Afektif	80%	Melalui penilaian sikap sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP.
Kognitif	80%	Melalui tes kemampuan kognitif siswa sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Psikomotor	80%	Melalui proses pembelajaran dan unjuk kerja praktik sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP.
Ketuntasan hasil belajar	80%	Diukur melalui ketuntasan belajar siswa pada materi Bolavoli melalui hasil penjumlahan (aspek afektif, kognitif dan psikomotor) sesuai dengan KKM sekolah yaitu 75.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang harus dilalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Dengan menentukan banyaknya tindakan yang akan dilakukan dalam setiap siklus, dalam penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan tindakan yang berlangsung secara terus menerus kepada subjek penelitian.

Langkah–langkah Penelitian Tindakan Kelas secara prosedurnya dilaksanakan secara partisipatif atau kolaboratif antara (guru dengan tim lainnya) bekerjasama, mulai dari tahap orientasi hingga penyusunan rencana tindakan dalam siklus pertama, diskusi yang bersifat analitik, kemudian dilanjutkan dengan refleksi – evaluatif atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi, atau pembetulan, dan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Untuk memperoleh hasil penelitian tindakan seperti yang diharapkan, prosedur penelitian secara keseluruhan meliputi tahap – tahap sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Survei Awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengobservasi sekolah atau kelas yang akan dijadikan sebagai tempat Penelitian Tindakan Kelas. Meninjau sejauh mana pelaksanaan pembelajaran bolavoli diterapkan dalam sekolah tersebut.

2. Tahap Seleksi Informan, Penyiapan Instrumen dan Alat

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, adalah :

- a. Menentukan subjek penelitian.
- b. Menyiapkan metode dan instrumen penelitian serta evaluasi.

3. Tahap Pengumpulan Data dan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan tabulasi data penelitian yang terdiri atas :

- a. Pelaksanaan pembelajaran bolavoli.
- b. Observasi dan hasil belajar bolavoli.
- c. Partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- d. Kemampuan siswa memahami materi selama proses pembelajaran.

4. Tahap Analisis Data

Dalam tahap ini analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena data yang terkumpul berupa uraian deskriptif tentang perkembangan belajar serta hasil tes keterampilan bolavoli. Serta hasil tes ketangkasan bolavoli siswa yang di deskriptifkan melalui hasil kuantitatif.

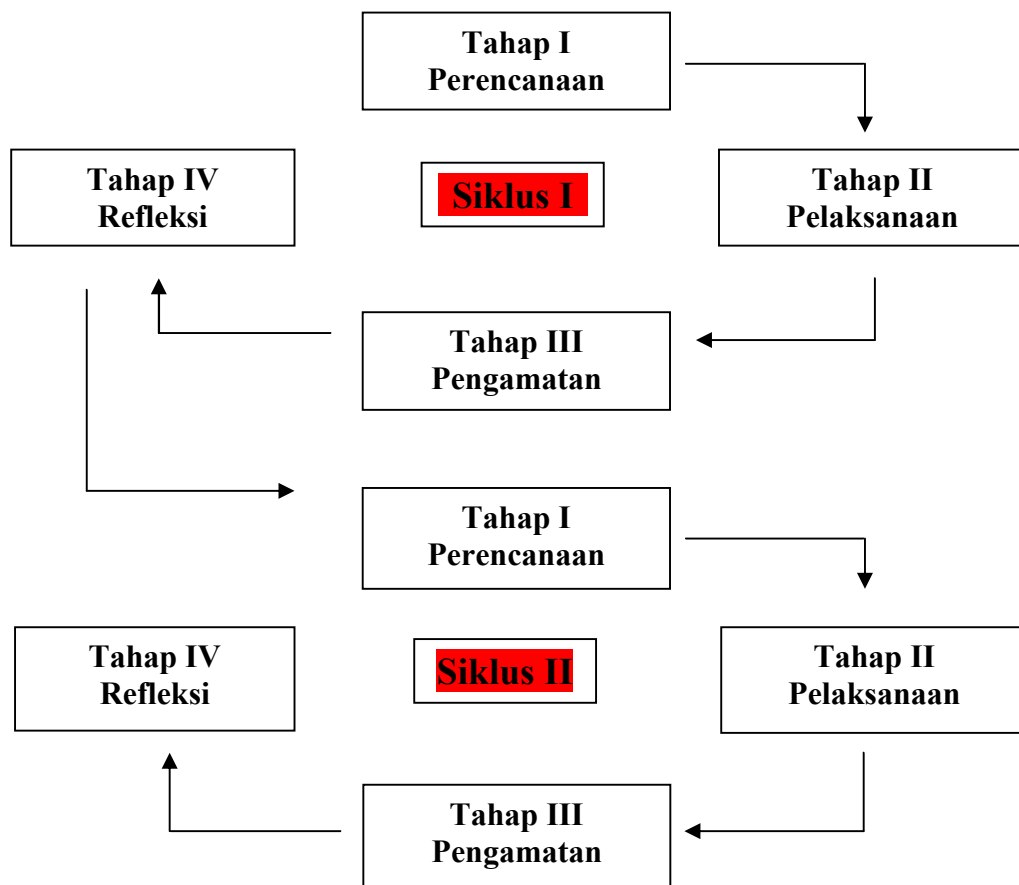
5. Tahap Penyusunan Laporan

Pada tahap ini disusun laporan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dari mulai awal survei hingga menganalisis data yang dilakukan selama penelitian. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Supadi (2008 : 104) yakni penelitian tindakan yang diawali dengan perencanaan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang

diharapkan tercapai (*kriteria keberhasilan*). Penjelasan mengenai prosedur penelitian tindakan tersebut dipaparkan melalui penjelasan sebagai berikut :

- a. Perencanaan (*Planing*) adalah tahap dimana dijelaskannya apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana penelitian itu dilakukan.
- b. Penerapan Tindakan (*Action*) adalah tahap implementasi atau pelaksanaan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan sebelumnya.
- c. Observasi dan Evaluasi Tindakan (*Observation and Evaluation*) adalah tahap pengamatan dan evaluasi atas tindakan yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung.
- d. Refleksi (*Reflection*) adalah tahap pengungkapan kembali hasil observasi dan evaluasi dalam penerapan tindakan dalam diskusi, sehingga dapat digunakan untuk merancang program penelitian pada siklus berikutnya.

Keempat tahap yang telah dipaparkan diatas merupakan rancangan tindakan dalam satu siklus penelitian. Pada siklus berikutnya rancangan program penelitian yang digunakan berpedoman pada hasil refleksi yang dihasilkan pada siklus sebelumnya, begitu seterusnya hingga target penelitian tercapai. Adapun tahapan siklus pada Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diterangkan melalui gambar sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur tahapan siklus penelitian tindakan kelas

1. Rancangan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun rancangan pembelajaran yang terdiri dari :

- 1) Menyusun rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam penelitian, yaitu pembelajaran Bolavoli dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian, yaitu lembar observasi dan lembar penilaian bolavoli.
- 3) Menyiapkan media yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
- 4) Menyiapkan tempat dan alokasi waktu pelaksanaan penelitian.
- 5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan rancangan pembelajaran yang telah direncanakan, tahap ini dilakukan bersama dengan tahap observasi terhadap dampak tindakan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan dalalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah - langkah sebagai berikut :

- 1) Berdoa dan presensi.
- 2) Melakukan gerak pemanasan statis, dinamis, dan permainan yang mengarah ke keterampilan Bolavoli.
- 3) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- 4) Menjelaskan rancangan pembelajaran Bolavoli dengan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan.
- 5) Melakukan inti pembelajaran dan melakukan observasi.
- 6) Melakukan evaluasi dan tanya jawab atas materi yang telah disampaikan.
- 7) Melakukan gerak pendinginan.
- 8) Berdoa dan re-presensi.

c. Tahap Observasi

Kegiatan obeservasi ini dilakukan bersama dengan kegiatan pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap penerapan pembelajaran langsung pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan terhadap proses pembelajaran Bolavoli.

d. Tahap Refleksi

Dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan interpretasi sehingga diperoleh kesimpulan apa saja yang perlu diperbaiki dan apa saja yang perlu dipertahankan. Tahap ini mengemukakan hasil penemuan dari pelaksanaan tindakan siklus I yang memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Rancangan Siklus II

Pada siklus II perencanaan tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tindakan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran bolavoli sesuai dengan silabus mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra-Tindakan

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan observasi data awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada pada kelas XI TSM (Teknik Sepeda Motor) SMK MURNI 1 SURAKARTA. Observasi ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan permainan keterampilan Bolavoli sebelum diterapkan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil dari kegiatan observasi data awal tersebut adalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016, yang mengikuti materi permainan keterampilan Bolavoli sejumlah 27 siswa laki-laki. Dilihat dari proses pembelajaran permainan keterampilan bolavoli yang ada, dapat dikatakan proses pembelajaran yang ada masih dalam kategori kurang berhasil.
2. Siswa kurang aktif dan kurang motivasi dalam pembelajaran, sebab metode mengajar yang diterapkan guru masih menggunakan metode yang konvensional dan tradisional yang menyebabkan siswa mudah jenuh dalam pembelajaran penjasorkes.
3. Menurut para siswa, pembelajaran permainan keterampilan Bolavoli sangat membosankan karena kurangnya variasi gerakan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan, hanya siswa yang aktif saja yang senang dengan pembelajaran, sedang siswa yang lain lebih memilih untuk duduk-duduk saja melihat atau tidak aktif.
4. Dari hasil pengamatan peneliti, ketika siswa bermain keterampilan bolavoli mereka kurang memperhatikan instruksi dari guru, banyak siswa yang melakukan gerakan tidak sesuai dengan instruksi yang diberikan guru, sehingga guru harus mengulang-ulang penjelasan cara melakukan teknik gerakan bermain keterampilan Bolavoli dengan benar kepada setiap siswa yang melakukan. Selain itu guru juga harus memberi koreksi yang sama kepada

setiap siswa yang melakukan kesalahan yang sama, karena banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru mengoreksi siswa lain yang sedang melakukan.

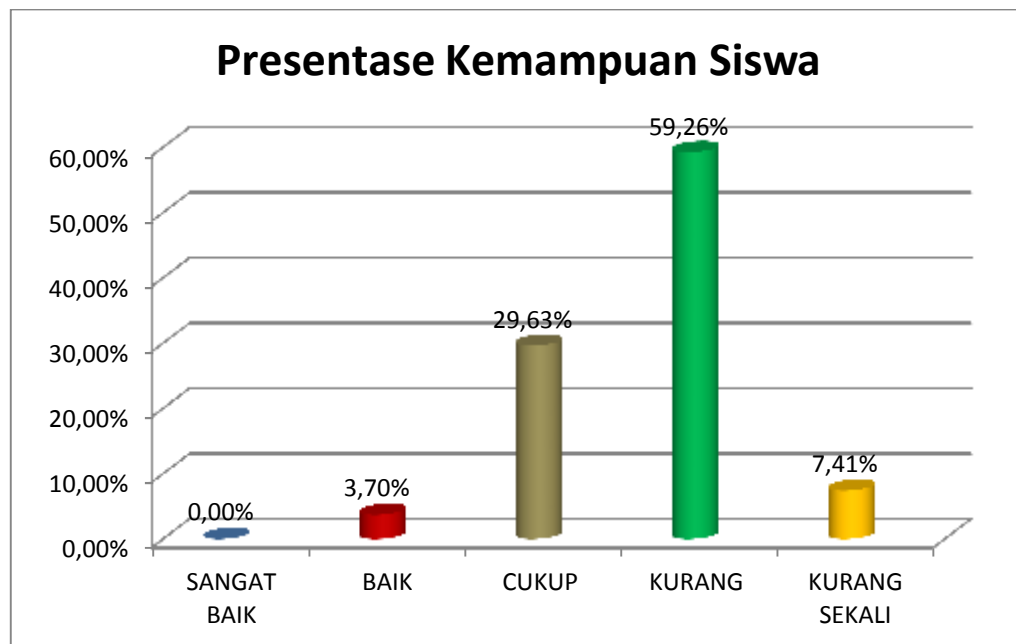
5. Dilihat dari hasil penelitian penilaian guru penjasorkes pada materi permainan keterampilan Bolavoli, kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun Pelajaran 2015/2016 memiliki jumlah siswa yang tuntas saat melakukan teknik gerakan permainan keterampilan Bolavoli hanya 9 siswa atau 33,33% saja yang masuk kriteria tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.
6. Dari hasil pengamatan siswa yang memiliki kemampuan baik melakukan teknik gerakan permainan keterampilan Bolavoli adalah siswa yang aktif saja.
7. Guru belum menemukan metode dan media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang monoton atau konvensional mengakibatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa menurun. Perhatian siswa pada pembelajaran kurang sehingga akan berdampak pada rendahnya kemampuan hasil belajar permainan keterampilan Bolavoli.

Kondisi hasil belajar permainan keterampilan Bolavoli siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 sebelum diberikan tindakan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal Hasil Belajar keterampilan Bolavoli Sebelum Diberikan Tindakan.

Aspek	Kondisi Pra-Tindakan		Kriteria
	Presentase	Jumlah Siswa	
Penguasaan Teknik Gerakan Bermain Bolavoli	33,33 %	9	Tuntas
	66,67 %	18	Belum tuntas

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
95 – 100	Sangat Baik	0	0 %
85 – 94	Baik	1	3,70 %
75 – 84	Cukup	8	29,63 %
65 – 74	Kurang	16	59,26 %
< 65	Kurang Sekali	2	7,41 %
Jumlah		27	100 %



Gambar 4.1 Presentase Kemampuan keterampilan Bolavoli Siswa Pra Tindakan

Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan di atas, maka dapat dijelaskan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan hasil belajar yang baik, presentase ketuntasan belajar 33,33 % (9 siswa) dengan kategori sangat baik adalah 0 %, baik 3,70 %, cukup 29,63 %, kurang 59,26 %, dan kurang sekali 7,41 %.

Berdasar deskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria kelulusan pembelajaran yang kurang sekali. Maka akan dilakukan tindakan dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar keterampilan Bolavoli siswa dalam proses pembelajaran pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

Dari hasil observasi data awal, ada dua siklus yang diterapkan untuk menyelesaikan dan menjawab permasalahan yang terjadi di dalam kelas tersebut. Pada setiap siklus yang diterapkan masing-masing menggunakan modifikasi permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran dan juga menerapkan metode pembelajaran yang sudah dimodifikasi. Untuk mengetahui adanya perubahan dari proses yang diakibatkan oleh tindakan tersebut, maka evaluasi akan dilakukan

dengan cara melakukan observasi dan penilaian setiap tindakan tersebut. Sehingga pengamatan dan penilaian dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dari hasil observasi dan penilaian tersebut kemudian dilakukan analisa, evaluasi dan refleksi untuk merencanakan tindakan selanjutnya. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, terdiri atas 4 tahapan, yaitu : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan dan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan alokasi waktu 2 x 45 menit (2 jam pelajaran). Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

Berdasarkan data dan kondisi awal sebelum tindakan kemampuan hasil belajar permainan keterampilan bolavoli pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016, maka presentase ketuntasan perlu ditingkatkan dengan pembelajaran yang tepat dengan harapan membuat siswa lebih aktif, saling membantu antar siswa, tidak bosan, menjadi suka berolahraga dan mudah melakukannya dengan cara menerapkan metode pembelajaran tipe kooperatif. Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan bentuk pembelajaran yang dapat menimbulkan keaktifan siswa, kemauan untuk saling membantu antar teman, kemudahan berolahraga sehingga rasa senang muncul pada peserta didik. Pada siklus pertama pembelajaran keterampilan Bolavoli dengan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah dengan membagi siswa menjadi empat kelompok dengan tiap-tiap kelompok beranggotakan enam sampai tujuh siswa yang berbeda-beda jenis kemampuan, kelamin dan ras/sukunya. Kemudian bermain dan mempraktikkan teknik keterampilan bolavoli dengan permainan seperti melakukan *passing* atas dan *passing* bawah melewati target dengan cara bola tidak jatuh, servis atas dan bawah dengan target mengumpulkan jumlah angka sebanyak mungkin dengan lapangan yg telah di

beri angka-angka, melakukan smash dengan sasaran lapangan yang telah di beri angka-angka diharapkan dapat mengumpulkan jumlah angka sebanyak mungkin dan dengan memodifikasi lapangan beserta peraturan permainannya.

a. Rencana Tindakan Siklus I

Kegiatan perencanaan tindakan siklus I, peneliti dan guru penjasorkes yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh tindakan siklus I termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. Melalui RPP siklus I tersebut maka disepakati bahwa pelaksanaan siklus I diadakan selama tiga kali pertemuan. Peneliti dan kolaborator merancang rencana pelaksanaan tindakan siklus I sebagai berikut :

- 1) Peneliti bersama kolaborator melakukan analisis dalam silabus untuk mengetahui materi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran penjasorkes.
- 2) Peneliti bersama kolaborator merancang metode pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), untuk mengoptimalkan hasil belajar keterampilan Bolavoli.
- 3) Peneliti dan kolaborator menentukan lokasi untuk melakukan tindakan 1 yaitu di lapangan Bolavoli SMK Murni Surakarta.
- 4) Peneliti dan kolaborator menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) permainan bolavoli menggunakan penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dimana pelaksanaannya menggunakan alat modifikasi dan sesungguhnya yang ada pada sekolah. Penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam permainan keterampilan Bolavoli.

- 5) Peneliti dengan guru menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran penjasorkes yang akan digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran keterampilan Bolavoli.
- 6) Peneliti dan kolaborator menyusun instrumen penelitian berupa tes dan non-tes, pembelajaran instrumen non-tes dinilai berdasarkan pedoman penilaian yang dilakukan oleh peneliti dan guru dengan mengamati aktivitas dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui rubrik penilaian siswa yang tercantum dalam RPP.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan, yakni pada jam mata pelajaran penjasorkes hari Senin tanggal 18 Januari 2016, 25 Januari 2016, dan 1 Februari 2016 di lapangan bolavoli SMK Murni 1 Surakarta. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 45 menit. Sesuai dengan RPP pada siklus I ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru kelas yang bersangkutan, dan sekaligus melaksanakan observasi dan penilaian terhadap proses pembelajaran.

1) Pertemuan I

Materi pada pelaksanaan tindakan siklus I, pertemuan pertama pada hari Senin, 18 Januari 2016 adalah mempraktikkan gerakan dasar keterampilan Bolavoli secara berkelompok yaitu melakukan servis atas maupun bawah, melakukan *Passing* atas maupun bawah dan melakukan smash dengan langkah-langkan dan gerakan yang benar.

Selama tindakan siklus I berlangsung, dilakukan juga pengamatan terhadap aktivitas dan gerak siswa terkait dengan keterampilan Bolavoli selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun urutan pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan dalam RPP adalah :

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Siswa disiapkan, berdoa, presensi, memberikan motivasi dan penjelasan materi permainan keterampilan Bolavoli.

- b) Guru memberikan gerak pemanasan, baik pemanasan statis maupun dinamis.
- c) Guru atau peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari melalui penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- d) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika dirasa kurang jelas.
- e) Melakukan tes awal/ untuk menggambarkan kondisi awal peserta didik.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru membentuk 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6-7 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, dan suku yang berbeda tetapi tetap mementingkan kesetaraan gender.
- b) Tiap-tiap kelompok melakukan teknik dasar servis atas, servis bawah, *passing* atas, *passing* bawah dan smash secara individu dan bergantian.
- c) Siswa bermain Bolavoli dengan pola sederhana dan peraturan yang dimodifikasi.
- d) Guru memberikan game pada siswa dikerjakan bergantian dalam satu kelompok.
- e) Saat istirahat, siswa diberikan pertanyaan untuk dijawab sesuai dengan apa yang dijelaskan selama pembelajaran berlangsung.
- f) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran dan mengoreksi kesalahan-kesalahan yang terjadi selama pembelajaran.

3) Penutup

- a) Siswa melakukan pendinginan.
- b) Evaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- c) Refleksi pengalaman belajar siswa.
- d) Siswa berdoa, re-presensi dan dibubarkan.

2) Pertemuan II

Materi pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua Senin, 25 Januari 2016 adalah melakukan pembelajaran dengan bentuk yang berbeda namun masih mengacu pada materi pertemuan pertama, dengan mengutamakan peraturan pembelajaran dengan mengenalkan pemanasan permainan yang berbeda. Hal tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan antusias dan keaktifan siswa. Setelah pemberian materi yang baru, siswa dalam kelompok kembali melakukan latihan gerak dasar keterampilan Bolavoli yaitu melakukan gerakan *passing* atas dan *passing* bawah berpasangan dan menjaga bola agar tidak jatuh sampe tujuan yg ditandai dengan *cone*, melakukan gerakan servis atas maupun bawah dengan benar, melakukan gerakan smash dengan benar dan peraturan yang dimodifikasi. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan gerakan-gerakan setiap siswa yang terkait materi permainan Bolavoli. Urutan pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

- a) Siswa dibariskan, berdoa, presensi dan memberi penjelasan materi.
- b) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu : cara servis atas dan servis bawah, *passing* atas dan *passing* bawah, dan gerakan smash.
- c) Menjelaskan tujuan pembelajaran
- d) Siswa melakukan pemanasan pendekatan bermain yaitu dengan tiap-tiap kelompok yang beranggotakan masing-masing enam sampai tujuh siswa berpekar membentuk kelompok masing-masing, kemudian kelompok akan diberi permainan seperti menahan bola agar tidak jatuh dengan cara *passing* atas dan *passing* bawah selama satu menit dan akan di catat hasilnya , kemudian menahan bola agar tidak jatuh dengan teknik *passing* atas maupun bawah dengan jarak yang ditentukan dengan cone

sebagai penanda dan secara bergantian melakukan gerakan smash di bantu anggota kelompok masing-masing.

2) Kegiatan inti

- a) Guru membentuk 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6-7 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, dan suku yang berbeda tetapi tetap mementingkan kesetaraan gender.
- b) Tiap-tiap kelompok melakukan teknik dasar servis atas, servis bawah, *passing* atas, *passing* bawah dan smash secara individu dan bergantian.
- c) Siswa bermain keterampilan Bolavoli dengan pola sederhana dan peraturan yang dimodifikasi.
- d) Evaluasi gerakan dari masing-masing ketua kelompok, teman di dalam kelompok membantu teman yang lainnya ketika menemui kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan dalam keterampilan Bolavoli.

3) Penutupan

- a) Evaluasi kegiatan pembelajaran
- b) Refleksi pengalaman belajar siswa.
- c) Siswa melakukan pendinginan.
- d) Siswa berdoa, re-presensi dan dibubarkan.

3) Pertemuan III

Materi pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ketiga Senin, 1 Februari 2016 adalah melakukan pengulangan materi, *games* dan *tournament* permainan keterampilan Bolavoli. Setelah pengulangan materi, siswa bersiap-siap untuk melakukan *games* dan *tournament* sesuai dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer beserta kolaborator melakukan penilaian terhadap aktivitas

dan gerakan-gerakan setiap siswa yang terkait materi keterampilan Bolavoli. Urutan pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

- a) Siswa dibariskan, berdoa, presensi dan memberi penjelasan materi.
- b) Menjelaskan tujuan penelitian
- c) Siswa melakukan pemanasan secara umum dan pemanasan permainan.
- d) Guru membentuk 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6-7 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, dan suku yang berbeda tetapi tetap mementingkan kesetaraan gender.

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa bermain Bolavoli dengan pola sederhana dan peraturan yang dimodifikasi.
- b) Guru memberikan game pada kelompok dan dipertandingkan dikerjakan secara bergantian .
- c) Setiap siswa melaksanakan *tournament* yang dikerjakan secara individu di meja *tournament* secara bergantian sesuai nilai peserta didik sebelumnya.
- d) Evaluasi gerakan dari masing-masing ketua kelompok, teman di dalam kelompok membantu teman yang lainnya ketika menemui kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan dalam keterampilan Bolavoli.

3) Penutupan

- a) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran dan mengoreksi kesalahan-kesalahan yang terjadi ketika siswa melakukan *games* dan *tournament* Bolavoli.
- b) Guru memberi penghargaan pada kelompok berdasarkan skor rata-rata kelompok hasil turnamen yang tertinggi.
- c) Siswa berdoa, re-presensi dan dibubarkan.

c. Observasi dan Interpretasi Tindakan Siklus I

Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan observasi dan penilaian terhadap aktivitas siswa, observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung. Dalam melakukan observasi tindakan siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan tindakan I, yakni :

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran keterampilan Bolavoli dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan Bolavoli siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Pada pertemuan pertama (18 Januari 2016) selama 2 x 45 menit, peneliti dan guru mengajarkan teknik dasar permainan Bolavoli antara lain servis atas, servis bawah, *passing* atas, *passing* bawah dan smash, kemudian siswa memperagakannya. Guru melakukan pre-tes sebagai nilai dasar untuk membagi siswa menjadi beberapa tim. Dalam satu tim terdiri dari 6 sampai 7 anggota yang terdapat salah satu *leader* yang dianggap mampu dalam materi keterampilan Bolavoli. Pada pertemuan kedua (25 Februari 2016) selama 2 x 45 menit peneliti dan kolaborator memberikan materi lanjutan yang diawali dengan melakukan pemanasan pendekatan bermain, pemanasan dilakukan dengan cara berpasangan antar anggota tim. Tiap-tiap anggota tim bekerjasama dan memberikan bantuan pada saat salah satu temannya yang mengalami kesulitan melakukan gerakan dalam permainan Bolavoli.
- 2) Sebelum pembelajaran dilangsungkan peneliti dan guru bersangkutan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Sebelum tindakan I dilaksanakan peneliti dan guru melakukan observasi serta pre-tes sebagai bahan acuan dalam membandingkan keadaan awal dengan perkembangan proses sampai siklus I berakhir.
- 4) Peneliti dan kolaborator melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT), dalam hal ini peneliti mengacu pada sintaks Model *Cooperative Learning*, yakni adanya saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi promotif, komunikasi antar anggota dan pemrosesan kelompok.

- 5) Peneliti dan guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap unjuk kerja siswa/psikomotor diperoleh gambaran tentang peningkatan dari pra tindakan ke akhir tindakan siklus I.
- 6) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui observasi, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran keterampilan Bolavoli melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan siklus I, hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan Bolavoli diperoleh yaitu sebesar 0% siswa termasuk dalam kategori sangat baik, 7,41% siswa termasuk dalam kategori baik, 59,26% siswa termasuk dalam kategori cukup, 25,92% siswa termasuk dalam kategori kurang, dan 7,41% siswa termasuk dalam kategori kurang sekali.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan siklus I, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut :

- 1) Jumlah dan frekuensi pertemuan pada siklus I telah menunjukkan hasil yang sesuai. Pada pertemuan pertama siswa mengamati dan mendalami tentang teknik dasar permainan keterampilan Bolavoli serta memahami penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I.
- 3) Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu meningkatkan keaktifan

dan antusiasme siswa, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal. Tetapi ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan saat melakukan gerakan-gerakan dalam permainan keterampilan Bolavoli.

- 4) Hasil belajar keterampilan Bolavoli siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I belum menunjukkan hasil yang maksimal walaupun telah menunjukkan peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan target capaian.
- 5) Apabila dibandingkan dengan data awal yang dimiliki hasil belajar siswa dalam keterampilan Bolavoli maka terjadi peningkatan sebesar 33,34% yaitu dari 33,33% pada awalnya meningkat menjadi 66,67 % pada siklus I.
- 6) Beberapa siswa masih mengalami kesulitan saat melakukan gerakan-gerakan dalam permainan keterampilan Bolavoli.
- 7) Dalam memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan siklus I, maka disusun langkah antisipatif, yakni :
 - a) Memberikan contoh dalam memberikan bantuan kepada siswa lain saat melakukan gerakan-gerakan dalam keterampilan Bolavoli. Menambah variasi dalam pemanasan dan *games* pembelajaran agar dalam melakukan gerakan-gerakan dalam keterampilan Bolavoli menjadi lebih baik.
 - b) Meningkatkan lagi kompetisi antar siswa sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan adanya kompetisi setiap anggota kelompok akan berusaha untuk menjadi yang terbaik.

Berdasarkan data hasil belajar keterampilan Bolavoli yang dicapai siswa pada siklus I dapat diketahui bahwa masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan atau belum mencapai target yang diharapkan peneliti, sehingga pembelajaran perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

e. Deskripsi Data Tindakan Siklus I

Selama pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri

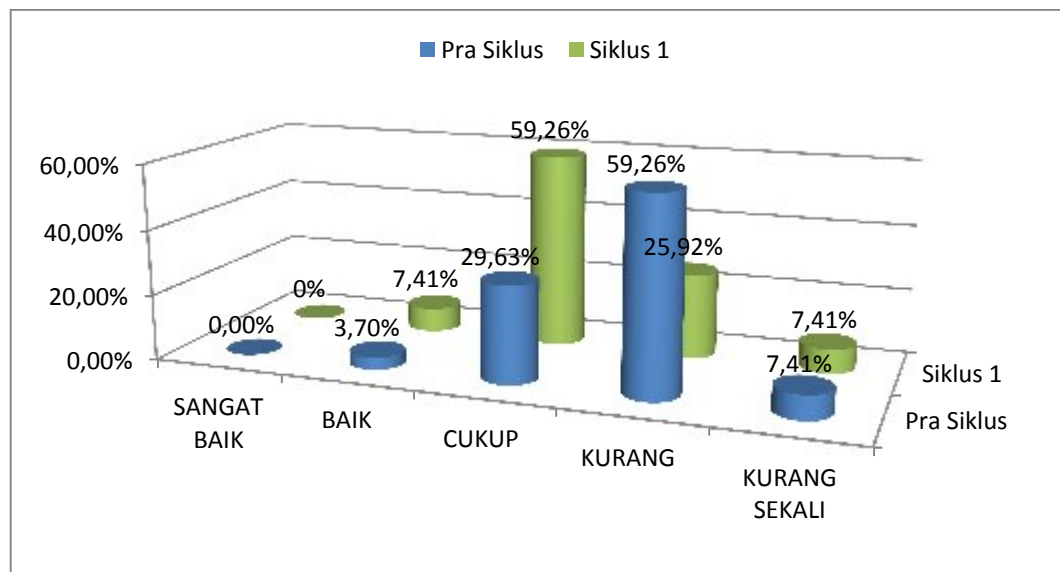
dari : tes unjuk kerja kemampuan keterampilan Bolavoli, pengamatan sikap (afektif), dan pemahaman konsep gerak (kognitif) pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Pengambilan data dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung untuk mengukur aspek psikomotor dan afektif. Sedangkan aspek kognitif diukur dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa dan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap teknik keterampilan Bolavoli. Hasil keterampilan Bolavoli setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I disajikan dalam bentuk tabel.

Dilihat dari peningkatan hasil belajar keterampilan Bolavoli tiap siswa maka mayoritas siswa mengalami peningkatan, walaupun ada beberapa siswa yang belum mengalami peningkatan. Kategori sangat baik sebesar 0 %, kategori siswa baik meningkat sebesar 3,71 %, kategori siswa cukup meningkat sebesar 29,63 %, kategori siswa kurang menurun 33,34 % dan kategori siswa kurang sekali tidak mengalami perubahan. Peningkatan pada siklus I yaitu sebesar 33,34 % yaitu dari 33,33 % pada awal dan 66,67% pada siklus I.

Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli Siswa pada Akhir Siklus I.

Aspek	Siklus I		Kriteria
	Presentase	Jumlah Siswa	
Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli	66,67 %	18	Tuntas
	33,33 %	9	Belum tuntas

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
95 – 100	Sangat Baik	0	0 %
85 – 94	Baik	2	7,41 %
75 – 84	Cukup	16	59,26 %
65 – 74	Kurang	7	25,92 %
< 65	Kurang Sekali	2	7,41 %
Jumlah		27	100 %



Gambar 4.2 Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli dari Pra Siklus ke Siklus I di Tiap Kategori

2. Siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil analisis dan refleksi yang dilakukan pada siklus I, dimana pelaksanaan tindakan siklus I, rata-rata siswa menunjukkan hasil yang kurang maksimal dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pelaksanaan siklus II mengacu pada pelaksanaan siklus I, karena merupakan perbaikan dari siklus I. Adapun tahapan yang dilakukan pada Siklus II ini di antaranya adalah :

a. Rencana Tindakan Siklus II

Peneliti dan kolaborator yang bersangkutan mendiskusikan perencanaan tindakan pada siklus II yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus II, mengacu pada hasil analisi dan refleksi tindakan siklus I yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tindakan analisis siklus II. Peneliti dan kolaborator merancang rencana pelaksanaan tindakan siklus II sebagai berikut :

- 1) Peneliti bersama kolaborator merancang metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), untuk mengoptimalkan kemampuan dan hasil belajar keterampilan Bolavoli siswa.

- 2) Peneliti dan kolaborator menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) keterampilan Bolavoli menggunakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan Bolavoli dengan benar.
- 3) Peneliti dengan guru menyiapkan media pembelajaran penjasorkes yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Bolavoli seperti lapangan Bolavoli, bola, *cone* dan net.
- 4) Peneliti dan guru menyusun rubric penilaian pada penguasaan permainan keterampilan Bolavoli berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru dengan mengamati aktivitas dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang tercantum dalam RPP.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan, yakni pada jam pelajaran penjasorkes hari Senin, 15 Februari 2016 dan 22 Februari 2016, di lapangan Bolavoli SMK Murni 1 Surakarta. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 45 menit. Sesuai dengan RPP pada siklus II, pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti dan guru kelas yang bersangkutan, dan melaksanakan observasi dan penilaian terhadap proses pembelajaran.

Seluruh proses pembelajaran dalam tindakan siklus II ini adalah penguatan materi serta meningkatkan aktivitas bermain yang lebih sebab materi secara dasar telah diberikan pada tindakan siklus I. Materi pada pelaksanaan tindakan siklus II adalah guru bersama peneliti mengulang pemberian contoh melakukan gerak-gerak dasar dalam permainan keterampilan Bolavoli seperti servis atas, servis bawah, *passing* atas, *passing* bawah, smash dan permainan Bolavoli yang telah dimodifikasi. Hal itu bertujuan agar siswa mengingat kembali teknik keterampilan Bolavoli yang telah dikuasai pada siklus I. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti dan guru menyiapkan siswa dengan berdoa dan dilanjutkan presensi.
- b) Peneliti dan guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa secara singkat.
- c) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran diawali dengan melakukan pemanasan, kemudian dilanjutkan dengan penguatan otot. Siswa melakukan melakukan penguluran statis dan dinamis, dilanjutkan pemanasan dengan bermain yang mengarah kepada materi keterampilan Bolavoli.
- d) Guru membentuk 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6-7 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, dan suku yang berbeda tetapi tetap mementingkan kesetaraan gender.
- e) Peneliti dan guru mengulang pemberian contoh melakukan gerakan-gerakan dalam keterampilan Bolavoli seperti servis atas, servis bawah, *passing* atas, *passing* bawah, smash dan permainan Bolavoli yang telah dimodifikasi. Kemudian siswa mencontoh setelah diberi instruksi untuk melakukannya.
- f) Guru dan peneliti memberi contoh melakukan gerakan-gerakan dalam keterampilan Bolavoli seperti servis atas, servis bawah, *passing* atas, *passing* bawah, smash dan permainan Bolavoli yang telah dimodifikasi agar siswa dapat mencontoh serta saling kerjasama dan membantu satu sama lain terhadap anggota timnya. Siswa diminta memperhatikan demonstrasi gerakan yang dicontohkan oleh peneliti.
- g) Kemudian setiap siswa dengan anggota timnya saling berpasangan dan bergantian melakukan demonstrasi yang dicontohkan oleh peneliti.
- h) Guru memberikan game yang dipertandingkan antar kelompok dikerjakan bergantian.
- i) Setiap siswa melaksanakan turnamen yang dikerjakan secara individu di meja turnamen secara bergantian sesuai nilai peserta didik sebelumnya.

- j) Peneliti dan guru memberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang keterampilan Bolavoli yang telah dilakukannya serta memberikan kesempatan bertanya apabila terjadi kesulitan. Peneliti dan guru melakukan tes kognitif untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.
- k) Guru memberi penghargaan pada kelompok berdasarkan skor rata-rata kelompok hasil turnamen yang tertinggi.
- l) Pelajaran di akhiri dengan berdoa, re-presensi dan siswa dibubarkan untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

c. Observasi dan Interpretasi Tindakan Siklus II

Hasil pengamatan terhadap perubahan tindakan yang di berikan pada siklus II ini ternyata mengalami perubahan yang cukup berarti bagi siswa dalam memahami gerakan teknik keterampilan Bolavoli dengan benar. Adanya sistem kompetisi antar kelompok memberikan motivasi bagi siswa untuk lebih banyak dan aktif melakukan gerak dasar dan semangat mengikuti dalam keterampilan Bolavoli. Dengan pemberian *reward* pada siswa dan tim yang terbaik dapat memacu siswa untuk lebih berusaha melakukan gerakan-gerakan keterampilan Bolavoli dengan benar.

Kesesuaian waktu yang telah ditulis dalam perencanaan pembelajaran untuk setiap aspek keterampilan membuat kegiatan belajar mengajar lebih terarah dan terinstruktur dengan baik, siswa dapat menerima pembelajaran dengan lebih baik. Frekuensi bermain Bolavoli semakin banyak dengan demikian siswa lebih dapat menguasai teknik keterampilan Bolavoli dengan benar. Peneliti juga telah berhasil membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga penguasaan teknik keterampilan Bolavoli diperoleh secara maksimal.

Dengan adanya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan kegiatan pembelajaran keterampilan Bolavoli menjadi lebih aktif, kompetitif dan tidak monoton menjadikan keaktifan siswa meningkat yang berdampak pada hasil belajar yang meningkat pula.

Berdasarkan hasil pengamatan/observasi selama pelaksanaan tindakan siklus II, maka hasil belajar siswa dalam keterampilan Bolavoli yaitu sebesar 7,41 % siswa termasuk dalam kriteria sangat baik, 25,93 % siswa termasuk dalam kriteria baik, 59,26 % siswa termasuk dalam kriteria cukup, 3,70 % siswa termasuk dalam kriteria kurang dan 3,70 % siswa termasuk dalam kriteria kurang sekali. Hal tersebut menunjukkan peningkatan dari hasil pada siklus I.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan guru dan hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus II ini guru dapat mengerti kekurangan-kekurangan yang telah didapatkan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penggunaan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran penjasorkes diperoleh seara maksimal.

Peneliti juga telah berhasil membangkitkan semangat dan keaktifan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan tertib. Siswa juga tidak cepat bosan dengan materi pembelajaran yang diberikan, guru telah mampu memancing respon siswa terhadap stimulus yang telah diberikan, siswa telah mampu melakukan teknik bermain keterampilan Bolavoli dengan baik, walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang baik.

Pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan suasana baru bagi siswa sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Adanya unsur *games*, kompetisi antar kelompok dan *reward* kelompok terbaik membuat siswa lebih bersemangat, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus II terlihat bahwa hasil belajar siswa sudah cukup baik dengan memperoleh 25 siswa yang dapat menuntaskan hasil belajar dengan presentase 92,59 %, ini berarti secara sah proses belajar mengajar telah tuntas karena telah melebihi indikator ketuntasan hasil belajar dari 80 %, meskipun masih terdapat 2 orang atau 7,41 % siswa yang belum tuntas, hal

ini disebabkan karena ada beberapa orang diantara siswa masih merasa kurang percaya diri dalam mengikuti pembelajaran sehingga tidak maksimal mengikuti pembelajaran, artinya keaktifan dan kemampuan siswa meningkat sesuai yang diharapkan dan pembelajaran dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal, serta penguasaan materi yang dilakukan pada siklus II dapat terlaksana dengan baik, melihat hasil yang diperoleh pada tindakan II maka Penelitian Tindakan Kelas telah memenuhi target yang direncanakan. Dan dirasa sudah optimal sesuai dengan yang diharapkan.

e. Deskripsi Data Tindakan Siklus II

Selama pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari : tes unjuk kerja kemampuan keterampilan Bolavoli, pengamatan sikap (afektif), dan pemahaman konsep gerak (kognitif) pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Pengambilan data dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung untuk mengukur aspek psikomotor dan afektif. Sedangkan aspek kognitif di ukur dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa dan tes tertulis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap teknik keterampilan Bolavoli. Hasil belajar keterampilan Bolavoli setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I disajikan dalam bentuk tabel yang disajikan pada halaman lampiran.

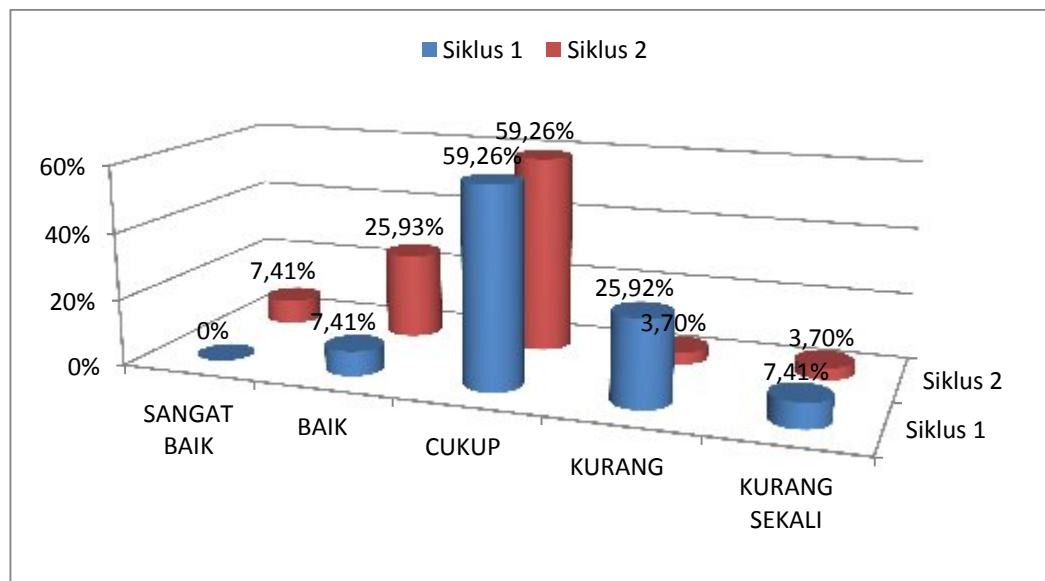
Dilihat dari peningkatan hasil belajar keterampilan Bolavoli tiap siswa maka mayoritas siswa mengalami peningkatan, walaupun ada beberapa siswa yang belum mengalami peningkatan. Kategori sangat baik meningkat sebesar 7,41 %, kategori siswa baik meningkat sebesar 18,52 %, kategori siswa cukup tidak mengalami perubahan, kategori siswa kurang

menurun sebesar 22,22 % dan kategori siswa kurang sekali berkurang sebesar 3,71%. Peningkatan hasil belajar pada siklus II yaitu sebesar 25,92% yaitu dari 66,67 % pada siklus I menjadi 92,59 % kelulusan pada siklus II.

Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli pada Akhir Siklus II.

Aspek	Siklus II		Kriteria
	Presentase	Jumlah Siswa	
Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli	92,59 %	25	Tuntas
	7,41 %	2	Belum tuntas

Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
95 – 100	Sangat Baik	2	7,41 %
85 – 94	Baik	7	25,93 %
75 – 84	Cukup	16	59,26 %
65 – 74	Kurang	1	3,70 %
< 65	Kurang Sekali	1	3,70 %
Jumlah		27	100 %



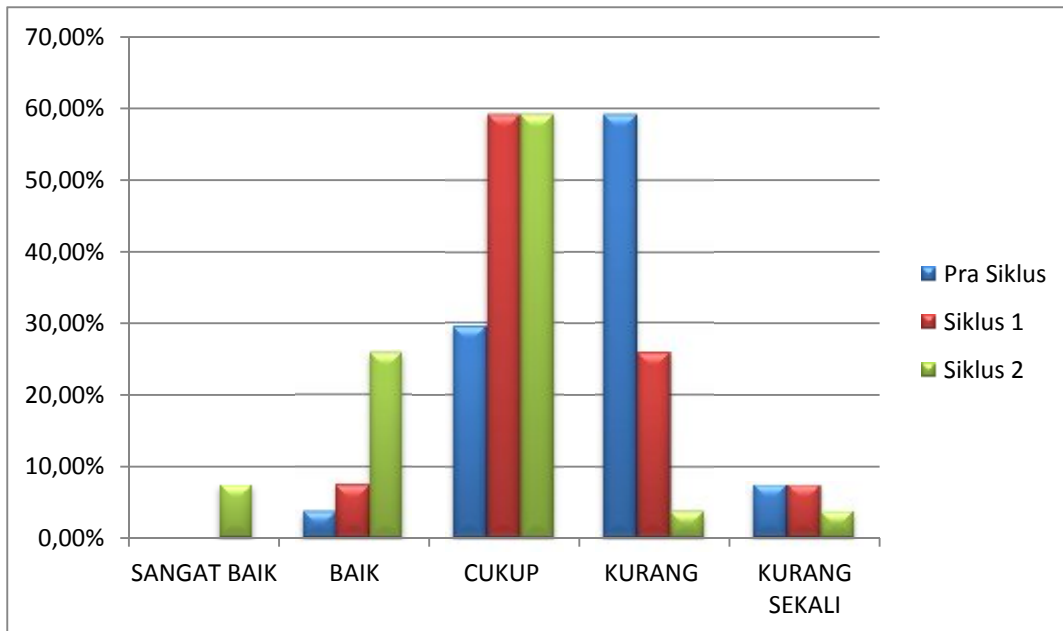
Gambar 4.3 Peningkatan Hasil Pembelajaran Keterampilan Bolavoli dari Siklus I ke Siklus II di Tiap Kategori

C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Perbandingan hasil pembelajaran keterampilan Bolavoli siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016, pada siklus I dan siklus II disajikan dalam bentuk tabel. Dari tabel dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Hasil belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai kognitif, nilai unjuk kerja (psikomotor), dan sikap siswa selama mengikuti pelajaran (afektif). Pada pra-tindakan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 33,33 % (9 siswa tuntas) meningkat menjadi 66,67 % (18 siswa tuntas) pada siklus I, sehingga terjadi peningkatan sebesar 33,34 %.

Hasil belajar yang meningkat menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran Bolavoli dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Pada siklus II hasil belajar siswa sebesar 92,59 % (25 siswa tuntas) yang berarti bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 25,92 %. Berdasarkan refleksi pada siklus I, maka tindakan pada siklus II lebih meningkatkan aktifitas bermain Bolavoli pada siswa dan variasi penggunaan alat pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa lebih aktif, antusias

dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran Bolavoli sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat sesuai dengan target peneliti.



Gambar 4.4 Persentase Peningkatan Keterampilan Bolavoli pada Pre Siklus, Siklus I, dan Siklus II

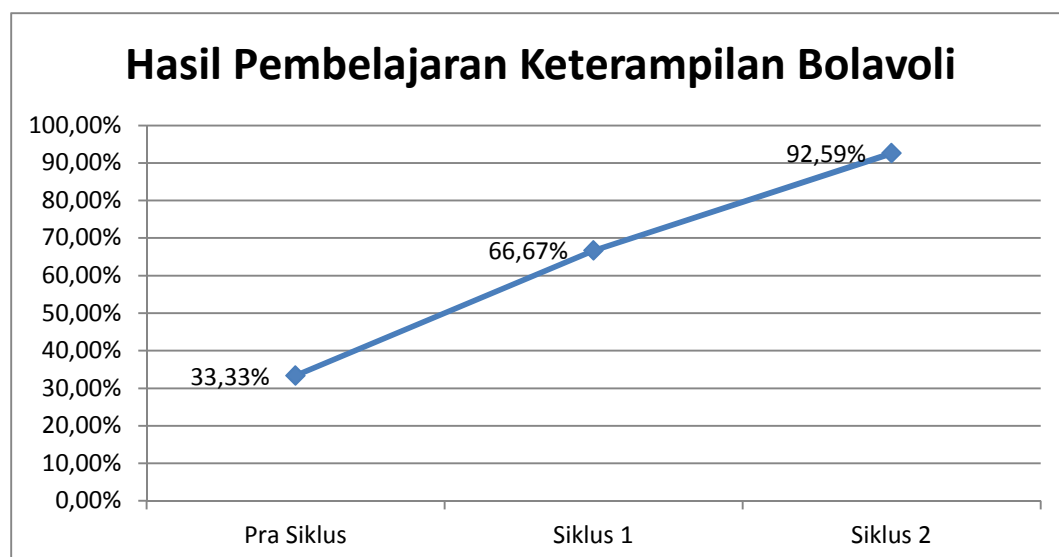
Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran keterampilan Bolavoli mengalami peningkatan. Data tersebut diperoleh dari hasil observasi pada saat siswa melakukan unjuk kerja keterampilan Bolavoli. Observer menilai kemampuan siswa dalam melakukan gerak-gerak dasar dalam keterampilan Bolavoli seperti servis atas, servis bawah, *passing* atas, *passing* bawah dan smash berdasarkan kriteria penilaian pada rubrik penilaian.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat di simpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil pembelajaran keterampilan Bolavoli pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan terjadi pada pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan terjadi pada siklus I dan siklus II setelah diberikan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil pembelajaran keterampilan Bolavoli

meningkat pada siklus I walaupun belum optimal. Sehingga dilaksanakan tindakan siklus II berdasarkan pada refleksi siklus I. Pelaksanaan siklus II menyebabkan hasil pembelajaran keterampilan Bolavoli meningkat menjadi lebih baik dan tercipta proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga bisa mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas. Dengan memberikan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menyebabkan siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada peningkatan hasil pembelajaran keterampilan Bolavoli pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan gambar 4.4 terlihat bahwa rata-rata setiap siswa mengalami peningkatan hasil pembelajaran keterampilan Bolavoli. Hal tersebut menandakan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil wawancara siswa pasca siklus menyatakan bahwa mereka merasa senang dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi keterampilan Bolavoli. Pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga siswa lebih bersemangat.



Gambar 4.5 Peningkatan Hasil pembelajaran keterampilan Bolavoli Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari 33,33 % pada pra siklus meningkat menjadi 66,67 % pada siklus I, dan meningkat menjadi 92,59 % pada siklus II. Kesimpulan penelitian ini adalah dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan Bolavoli pada siswa kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 telah dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan atau Tindakan, (3) Observasi atau Pengamatan, (4) Refleksi atau Evaluasi. Berdasarkan tindakan penelitian yang telah dilakukan dan hasil observasi yang telah diungkapkan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa:

Pembelajaran melalui penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli pada peserta didik kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan terjadi pada data awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada data awal hasil wawancara dan observasi hasil belajar keterampilan bolavoli pada kategori sangat baik sebesar 0%, baik 3,70%, cukup 29,63%, kurang 59,26%, dan kurang sekali 7,41% jumlah peserta didik yang tuntas adalah 9 peserta didik yakni hanya 33,33% dari total 27 peserta didik. Pada siklus I hasil belajar keterampilan bolavoli pada kategori sangat baik sebesar 0%, baik 7,41%, cukup 59,26%, kurang 25,92%, dan kurang sekali 7,41%, jumlah peserta didik yang lulus 18 peserta didik dengan persentase 66,67%, hasil tersebut belum mencapai target yang ingin dicapai yaitu 80%. Sedangkan pada siklus II hasil belajar keterampilan bolavoli pada kategori sangat baik sebesar 7,41%, baik 25,93%, cukup 59,26%, kurang 3,70%, kurang sekali 3,70%, jumlah peserta didik yang tuntas dan lulus adalah 25 peserta didik atau 92,59% dari total jumlah peserta didik 27. Peningkatan terjadi pada siklus I dan siklus II setelah diberikan tindakan pembelajaran melalui penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil belajar keterampilan bolavoli meningkat walaupun belum maksimal atau semua dapat lulus. Pelaksanaan siklus II menyebabkan hasil belajar keterampilan bolavoli meningkat menjadi lebih baik dan tercipta proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif,

efisien, dan menyenangkan sehingga bisa mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran melalui penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan cara yang efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan pada peserta didik kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Dengan demikian, implikasi penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun peserta didik. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengidentifikasi berbagai dinamika dan permasalahan dalam pembelajaran untuk dapat mengatasinya, kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam membawakan atau menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari peserta didik yaitu minat, keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Dari penelitian ini memberikan deskripsi yang jelas bahwa melalui penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik proses maupun hasil, sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menggunakan metode mengajar dengan gaya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pembelajaran keterampilan bolavoli atau materi lain.
3. Penelitian ini juga memberikan alternative bagi guru dalam pemilihan metode atau gaya mengajar yang tepat dalam mengatasi masalah dan dinamika belajar peserta didik yang sangat kompleks, serta dalam pelaksanaanya guru mudah

dalam pengawasan dan penyampaian materi pembelajaran yang apabila terjadi kendala mudah dalam koreksi atau evaluasi.

4. Melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi keterampilan Bolavoli, peserta didik memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran penjasorkes. Pembelajaran Penjasorkes yang pada awalnya membosankan bagi peserta didik, menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Mereka dapat berdinamika dan berproses bersama selama pembelajaran.
5. Melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini menuntut peserta didik bekerja sama dalam mencapai satu tujuan dan memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk saling membantu dalam sebuah kelompok dan saling mengoreksi serta melengkapi karena selain peserta didik berusaha menguasai materi ajar.
6. Melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini peserta didik secara aktif dilibatkan dalam kegiatan berpikir. Sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas karena para peserta didik lebih fokus dalam menerima materi. Para peserta didik mampu paham secara kognitif dan psikomotor.
7. kelemahan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada keterampilan bolavoli antara lain :
 - a. Bagi Guru
Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
 - b. Bagi Siswa
Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

C. Saran

Sesuai dengan simpulan dan implikasi hasil penelitian tindakan kelas yang telah diungkapkan diatas, serta dalam rangka upaya bagi guru dalam

meningkatkan penguasaan belajar, khususnya bidang studi penjasorkes, maka dapat disampaikan saran-saran:

1. Bagi Guru Kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta

- a. Guru harus mampu mengidentifikasi permasalahan dan dinamika belajar yang sedang dialami peserta didik untuk dapat mengatasinya agar peserta didik mampu menerima pembelajaran yang diberikan dengan penuh semangat.
- b. Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan dari peserta didik agar dapat lebih memperbaiki kualitas mengajarnya juga sebagai bahan evaluasi dalam pelajaran berikutnya.
- c. Dalam proses pembelajaran harusnya guru lebih mengikutsertakan secara aktif para peserta didik dalam kegiatan berpikir. Dengan demikian peserta didik lebih fokus, bersemangat, tidak merasa bosan, jenuh, serta motivasi dan keaktifan peserta didik akan meningkat pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
- d. Guru hendaknya mampu memilih metode yang cocok dalam pengajaran agar tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran penjasorkes.
- e. Kepada guru yang belum menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dalam pembelajaran Penjasorkes sehingga nantinya dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar anak didiknya.

2. Bagi Peserta didik Kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta

- a. Peserta didik harus lebih disiplin waktu dalam mengikuti pembelajaran khususnya penjasorkes, langsung mengenakan pakaian olahraga setelah masuk jam pelajaran penjasorkes untuk bersegera mengikuti pelajaran.

- b. Peserta didik harus siap untuk mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh sesuai arahan yang diberikan oleh guru dengan strategi pembelajaran apapun yang diberikan dan selalu bersedia dengan kesadaran sendiri untuk mengikuti petunjuk yang diberikan guru dengan penuh semangat.
 - c. Peserta didik perlu lebih percaya diri dan berpikir secara positif, sehingga semua yang diharapkan bisa terasa secara nyata. Motivasi dalam diri akan meningkat.
 - d. Peserta didik perlu lebih meningkatkan berbagai aktivitas dan mengembangkan berbagai metode belajar sekaligus sebagai sarana memperluas pengetahuan dan wawasannya dan belajar secara mandiri, mengerjakan tugas-tugas dari guru untuk berlatih untuk mempraktikkan teknik dan gerakan yang ada dalam pelajaran.
 - e. Peserta didik harus mampu menumbuhkan nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran dan menerapkannya, seperti kerjasama, disiplin, sportivitas, serta nilai lain dalam pembelajaran penjasorkes.
3. Untuk mengatasi kelemahan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada keterampilan bolavoli.
- a. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
 - b. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Atang Kusdinar dan Zainal Arifin. 1989. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remadja Karya CV.
- Barrow, H.M. 1977. *Man and Movement Principal of Physical Education*. New York : David Mckay Co., Inc.
- Beutelstahl, Dieter. 1986. *Belajar Bermain Bola Voli*. Bandung : Pionen Jaya.
- Bookwalter, Kaerl W. 1964. *Physical Education in the Secondary School*. Washington DC : The Center for Applied Research in Education, Inc.
- Bucher, C.A. 1983. *Foundation of Physical Education and Sport*. St. Louis : The C.V. Mosby Company.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- FKIP. (2012). *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP UNS*. Surakarta: FKIP-UNS
- Gino, dkk. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Surakarta : UNS Press.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Jogjakarta : Pustaka Belajar.
- Latuheru, John D. 1988. *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini*. Jakarta : Depdikbud.
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- M. Yunus, SE. 1992. *Bola Voli Olahraga Pilihan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sardiman, A.M. 1992. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Slavin R.E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Stahl, R.I. 1994. *Cooperative Learning in School Studies : A Handbook for Teacher*. New York : Addison Wesley Publishing Co., Inc.
- Sudjana, Nana. 2000. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Alfabeta
- Suharno, HP. 1982. *Dasar-Dasar Permainan Bola Voli*. Yogyakarta.

- Sulaeman, Dadang. 1988. *Teknologi Metodologi Pengajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Dikti PPLPTK.
- Sunardi dan Kardiyo, D.W. 2013. *Bolavoli*. Surakarta : UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).
- Suprijono, 2012. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*: Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Syarifudin, A dan Muhadi. (1991). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud. Dirjendikti. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

LAMPIRAN